

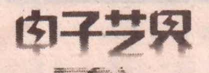
96.5
家用电脑与游戏机
电子游戏是通往电脑世界的捷径
比尔·盖茨是个游戏迷(书评)
视频播放器推出2.0版
黑暗中的呼吸——漫步恐怖游戏
武装雄狮 (土星)
伊苏国Ⅴ (超任)
浪漫沙加Ⅲ(续)(超任)
女间谍(PC)
大富翁Ⅲ(PC)
疯狂大摔角(PC)
绝地大反攻Ⅱ(PC)
电影大百科



视频播放器
VER 2.0
隆重上市
Video Play Ver 2.0
视频播放
可播放：DAT MPG
AVI MOV FLI FLC
Disk: 1/2
速度更快！
操作更简！
视频播放 Ver 2.0
Video Play 2.0
WINDOWS 3.1 3.2
WINDOWS 95
升级版
安装版
编程：王国平，电话：4067420
功能更强！
北京捷径电脑公司

捷径电脑公司

向广大电脑爱好者及游戏爱好者致意！













新到各公司电脑游戏软件

（单位：元）

名称	公司	载体	价格	名称	公司	载体	价格
极品飞车(RAC)	EA(美)	光盘	130	天使帝国2(SLG)	大宇	磁盘	90
FAFI96(SOC)	EA(美)	光盘	130	明星志愿(SLG)	大宇	磁盘	70
双子星传奇(RPG)	EA(美)	光盘	130	妖魔道(RPG)	大宇	磁盘	90
魔法门之英雄无敌(SLG)	智冠	光盘	49	大富翁2(TAB)	大宇	磁盘(3)	60
马场大亨(SLG)	智冠	光盘	49	机甲猎人(FIG)	智冠	光盘	49
一线生机(SLG)	宏申	光盘	120	大银河物语(RPG)	智冠	光盘	49
波黑战争(STG)	金盘	光盘	68	武状元-黄飞鸿(AVG)	智冠	光盘	49
冲锋号(RPG)	金盘	光盘	68	射雕英雄传(RPG)	智冠	光盘	49
巧克力ABC(TAB)	金盘	光盘	68	笑傲江湖(RPG)	智冠	光盘	49
中关村启示录(SLG)	金山	磁盘	99	九五真龙(RPG)	智冠	光盘	49
甲A风云(SLG)	吉耐思	磁盘(4)	100	超级大富翁(TAB)	智冠	光盘	49
富甲天下(TAB)	光谱	磁盘	49	倚天屠龙记(RPG)	智冠	光盘	49
暗棋侏罗纪(TAB)	光谱	磁盘	49	鹿鼎记(RPG)	智冠	光盘	49
雄霸天下(SLG)	光谱	磁盘	59	卡耐基的人生指南(YCG)	光谱	磁盘	69
童话故事	皇统	光盘	68	坦克大决战(STG)	光谱	磁盘	49
大富翁3(TAB)	大宇	光盘	180	五子棋大师(TAB)	光谱	磁盘	29
仙剑奇侠传(RPG)	大宇	光盘	220	世纪末商业革命(SLG)	光谱	磁盘	120
枫之舞(RPG)	大宇	磁盘	100	欢乐幸福人(ETC)	光谱	磁盘	79
失落的封印(RPG)	大宇	磁盘(5)	80	巴士帝国(SLG)	光谱	磁盘(3)	49
魔法世纪2(SLG)	大宇	磁盘	90	象棋俄罗斯(TAB)	光谱	磁盘	59

家用工具软件

（单位：元）

名称	公司	载体	价格
视频播放器Ver2.0(安装版)	捷径	磁盘	88
视频播放器Ver2.0(升级版)★	捷径	磁盘	68
多功能多语言动态翻译辞典	速增	磁盘	230
英汉通	洪涛	磁盘	99
中国素材光盘大系	北成	光盘(5)	490

注：本公司代理销售美国电子艺界公司(ELECTRONIC ARIS)的游戏产品，诚招全国各地代理商；

云南省昆明市已由(昆明市圆通北路38号)昆明棒子专用电脑软件公司代理。

★视频播放器Ver2.0升级版是为Ver1.0用戸提供的优惠产品，凡正在使用Ver1.0的用戸，只需将升级版安装到原有的Ver1.0相应目录中即可。

邮购办法：以上软件4套以下每套加**15**元邮资，5套以上每套加10元邮资，款到后第二天发货；

地址：北京市旧鼓楼大街西绦胡同甲**13**号，**捷径电脑公司**

邮编：**100009**，传真：**010-64049342** 电话：**010-64067420，010-64031446-1**(邮购部)



家用电脑与游戏机

1996年第5期(总第21期)

目 录









主办及出版单位:科学普及出版社　主　编:赵震东　常务副主编:孙百英

电　话:编辑部64064625　广告部64064624-5　发行部64049342

地　址:北京市旧鼓楼大街西绦胡同甲13号　(邮编:100009)

发　行:北京市报刊发行局　订　阅:全国各地邮局

刊　号: ISSN 1005-6793 / CN 11-3450/TP　邮发代号:82-622

广告经营许可证:　京西工商广字第0010号

印　刷:煤炭工业出版社印刷厂

出版时间:每月13日　定　价:4.90元

电脑组版:　宋志勇　单非　刘雪凌　王越鹏

有奖征文活动开始

征文主题:

电子游戏是通往电脑世界的捷径

奖品:最新的游戏软件

奖项(奖品价值)设立:

一等奖(300元以上)20名
二等奖(200元以上)50名
三等奖(100元以上)150名

奖品赞助企业:



电子艺界(北京)公司



双语(中国)有限公司



智冠电子(北京)有限公司



北京吉耐思科技发展公司



北京金盘电子公司



金山电脑公司



光谱博硕电子科技(北京)公司

北京捷径电脑公司

7月30日截稿,
8月中旬发奖
来稿请寄往本刊
详情见第4期首页

彩 版 目 录

热销书评

比尔·盖茨是个游戏迷

——《未来之路》读后感

■文/高立新

去年，美国微软公司总裁比尔·盖茨曾炮制一出举世评说的大戏，新一代个人电脑操作软件—Windows'95。其发行共耗资金5亿美元，弄得全世界的传媒大呼小叫，沸反盈天。

今年新春伊始，中国传媒界的超级航母——中央电视台又播出如下新闻——北京大学出版社出资一笔钱，虽然对比尔·盖茨而言不算什么，但却可以撂倒国内中小出版社——5万美元，买下了由比尔先生亲自操刀的《未来之路》一书中文简体的出版发行权。比尔·盖茨是软件业的传奇人物，曾挟MS-DOS等镇山之宝将蓝色巨人IMB弄得脸蓝脸绿。但着实意料不到，继95年在个人电脑大开其窗而春风拂面之后，会冷不丁地杀入中国书市与国内诸位文坛高手过过招。其书其作的意义是向中国平民打开一扇展示未来之路的天窗。

展卷细读这位电脑教父的“福音全书”，其文字功力虽谈不上老辣，但凭借此人在电脑江湖浪迹多年而修练的深厚功底，再加上幕后有多位文字教练的点拨，其深得下去又浅得出来的科学布道，确实印象深远。令读者对未来的憧憬竟如刘姥姥进了大观园——恍惚如梦。

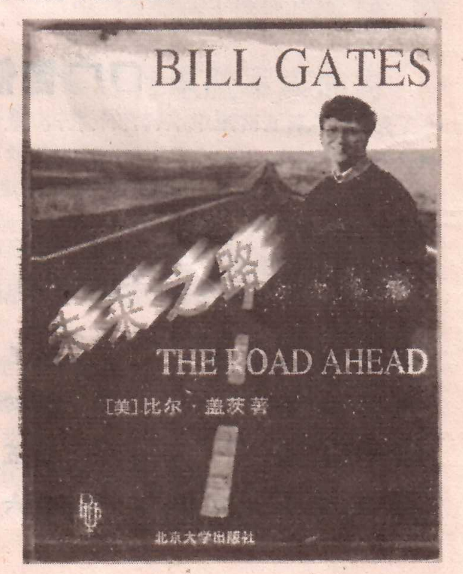
虽说《未来之路》不能当个人传记来读，比尔·盖茨先生也声称那厢事体是自己晚年赋闲时要作的功课，此次亲自掌勺下厨是为了爆炒一顿“信息高速公路”这道万民争说大菜，但字里行间竟也勾画出比尔·盖茨的诸多形状。尤其值得一提的是此人系喜欢游戏的同好中人，且段数不低。

《未来之路》的第一章第一段第一句便是劈头一说，言明比尔入道计算机漫漫千里之路始于游戏。

“我十三岁的时候编写出了我第一个软件程序，图的是为了玩三连棋。……为了下棋，我们在一个打字机式的键盘上输进我们的棋路看法，然后坐在周围等候一个噪音很大的打印机咔嗒咔嗒地把结果打印在一张纸上。于是我们便冲过去看谁赢了，或是决定下轮的走法。”

如此的平铺直叙，全是童子肺腑，绝无半点修饰。

国外称之为《垄断》而国内称之为《强手》的图版游戏发表于60多年前的英伦三岛，当下已是欧美人妇孺老少的“应知应会”，比尔·盖茨也未能免俗。不过他更乐于与同伙在湖滨中学的计算机房里反复折腾《强手》，或是提高运行速度；或是增加游戏难度；或是实验出各式各样的招法，目的是为了斩获胜利技巧的立机。



位于麻州的哈佛，历史悠久，是全美大学公认的最好。比尔·盖茨有幸就读于此。在大学期间他是闲多于忙，其闲时的主要功课是玩

扑克为乐。据《未来之路》书中所云，通过玩扑克游戏斩获的经验对于日后入商下海大有裨益。

平时不努力修行，临门一脚时再猛冲猛打地暴学一气，并希望求个最好。比尔·盖茨称这也是一种游戏，着实骇俗一番。

据有人分析，擅两人对弈围棋、象棋者可成就一番学问，而喜欢四人成局玩朴克或打麻将之流则应下海经商去阅人如阅牌。

马后炮式的总结，能将世事当游戏的比尔·盖茨是两者兼而有之，因而也就名实俱佳。比尔·盖茨喜欢游戏，不论古典的还是电脑游戏。《未来之路》书中所昭彰的言行已是一个不争的事实。但他并不于此，而是站在高处，看破游戏的禅机。

在《未来之路》书里，或回顾旧事凭吊先贤，或前瞻未来放眼不古，其芸芸实例旁征博引，无一不是为了启迪心智，开化无知。但行此善举的比尔·盖茨似乎更能信手拈来的拿游戏说事，引为淡资。例如：在叙及他所"捏造"的正反馈循环的商业理念中，曾用家用电视游戏机的发展历程作为一例举偶。又如，为了阐明字符型程序与图形程序大不同时，让读者想象的仍是唯游戏马首是瞻。

九十年代，多媒体技术日臻完美，"一幅画相当于多少个单词"这个曾要了诸多文论家和电影理论家老命的小题终于有了新解，它在文化上的革命意义是将文字、声音和图像彻底摆平。也因此，多媒体所过人之处便遗人有众多处处震撼的谈资，相信读者在《未来之路》书中早已领教，故不再赘述。但透过此书不难看出，面对电脑游戏业的急骤翻腾，比尔·盖茨也是一目了然的心有所想。尤其遇到一些在游戏迷早已成为通俗口碑的游戏软件，如维京公司的《第七访客》、马克西斯公司的《模拟城市》之流，比尔·盖茨先生更是鞭辟入里地滔滔一说，道出了一大把的肺腑之言。

中国电脑领域众多编程高手确有一些清高雅士对游戏的一向认知是具有刀枪不入的功夫的。而这些人所拥戴的软件奇才比尔·盖茨先生却对游戏是一脸的不清高。两厢对比，很是背反，颇为漫画。

话又说回来，如果比尔·盖茨仅是一位为游戏而游戏的游戏狂徒，当下之日，他便不会有坐拥电脑江山的一世英名。理解游戏的本质在《未来之路》的第一章里已是开明宗义，用不着笔者再费唇舌。

不是俯视也不是仰视而是平视比尔·盖茨——他应是与常人无异的五味俱全。

比尔·盖茨小传

现年40岁的比尔·盖茨是美国微软(MICROSOFT)公司的总裁。这位当今世界最年轻的亿万富翁早在18岁那年就与他事业上最成功的合作伙伴—保罗·艾伦成立了这个公司。从当初的两人发展到今天计算机王国的霸主，比尔·盖茨抓住了一切可能一晃而过的机遇，取得了一系列令世人瞩目的成就：为IBM PC推出操作软件，并开发出一系列DOS应用软件。使微软公司一举成名的是公司所生产出的MS-DOS(MICROSOFT DISK OPERATING SYSTEM)，微软磁盘操作系统，还有MULTIPLAN(金融电子报表)，MICROSOFT鼠标器，再加上最近推出的WINDOWS95，这一切使得比尔·盖茨成为软件王国的统治者。他于去年来访我国，受到江泽民主席的接见。

《未》书目录

世嘉发售新型土星

今年3月7日，世嘉公司召开了“96春季世嘉土星升级会”。在这次会上，世嘉公布了一条令人震惊的消息：世嘉将于3月22日发售新型土星，价格20000日元。新型土星为乳白色，形状与旧机型几乎完全一样，只是取消了CD读盘显示灯和机身旁的散热孔。手柄也变为白色，A、B、C键分别用绿、黄、蓝颜色表示。虽然新机型降价14800日元，却完全兼容原土星游戏，原土星周边设备也可以使用。世嘉公司在发表会上同时公布了成立SEGA AGES的计划，世嘉以前的街机名作，如“OUT RONNER”、“冲破火网”等游戏将移植到土星上。另外，“VR战士卡通版”也将在土星上登场。世嘉软件硬件双管齐下，年内目标发售土星500万台。






■文/吴波

3DO阵营大变革

最近，美国3DO公司宣布，将缩小3DO在日本的事业开发计划。与此相关联的日本3DO公司，即3DO · JAPAN和3DO · STUDIO将不再独立进行开发，而是以松下电器公司为主导联合开发3DO软件。以前是3DO · JAPAN拥有日本3DO规格机器的销售许可权，而3DO · STUDIO专门负责软件开发，今后它们都将归属于日本松下电器公司。自从去年11月松下花巨资买下64位“M2系统”后，业界似乎对“M2”没有过高评价。甚至有人预言“M2”今年发售无望。尽管松下一再强调:M2年内发售，开发工作正在进行中，并将在4月成立专为“M2”开发软件的新公司，但在索尼PS和世嘉SS占主导地位的日本市场，这一切却显得十分无力。

游戏业新变化 玩家反映强烈

3月7日在世嘉公司以前所未有的低价格发售新型土星后，同日索尼实行FIGHTING BOX新战略，3月8日任天堂又公布了“N64”推迟发售的消息。各公司同时采取的一系列新举动，如同一颗炸弹，在电玩界引起强烈反响。日本《任天堂通信》记者在对东京100名玩家做出调查后得出以下结论：对于新型土星，玩家持肯定态度，肯定要购买的占22%；可能购买的占51%；不买的占27%，与原土星机持平。玩家对索尼PS也颇有好感，肯定要购买的占12%；可能购买的占58%；不打算买的占30%。对“N64”玩家的推迟发售，玩家普遍表示已在预料之中，人数多达61%，觉得很遗憾的人占14%；而25%的玩家表示对“N64”有兴趣，最后，针对将来三种机种哪个最受欢迎的问题，土星和PS各占35%，“N64”占31%。

“任天堂64”延期发售

正如同业界所预料，任天堂故技重演，其64位游戏机“N64”的发售日由4月21日推迟到6月23日。这是继美版“N64”发售延期后，日本任天堂公司于3月8日公开的消息。次世代机的软硬体联合攻势使任天堂进退两难，史克威尔加入PS更给山内大叔出了个大难题。

据悉，与“N64”同时发售的软件已公开。分别是“超级玛利奥64”。“PILOT WINGS”和“最强羽生将棋”三部。

索尼“FIGHTINGBOX”新战略

索尼娱乐公司(SCE)最近举办了一次名为“96年春季大行动”的销售活动。从96年3月28日起，SCE将实施名为“FIGHTINGBOX”的特殊计划：将向购买PS的用户赠送一个手柄和一片记忆卡。以前购买PS只附带一个手柄，另一个手柄和记忆卡需另买，现在只要花上24800日元便可以买到带两只手柄及记忆卡的PS主机，这对于欲购买PS的玩家极具诱惑。

NAMCO将在上海建立游戏机厂

纳姆科(NAMCO)公司决定，今年4月在上海设立专门工厂，开发业务用街机及其产品。纳姆科在上海已开设了6家街机游戏厅，丰厚的利润促使其决定扩大在沪的游戏业，并制订了今后的计划：不仅是在上海，还要在中国的其他城市，直至亚洲邻近地区，纳姆科都将进一步发展事业。比起从日本进口游戏机，不如在上海设厂生产成品，再向邻近国家出口甚至出口到日本。纳姆科正是认识到这一点，才决定在上海设厂。虽然现在只是制造安装赛车游戏的零部件，但也许今后上海的游戏会登陆日本岛，震惊东洋游戏业呢！

老话重谈





●文/皮来顺

当今世界把电子游戏做为一种娱乐形式，已被人们广泛接受。但是，若从其自身的深远、博大，以及无限的知识角度认识它，恐怕只有仁者见仁，智者见智了。在这方寸之间，蕴藏着广袤的苍穹。以它特有的方式，包容了过去、现在和未来，甚至一切的一切，真可谓超未来，绝古今。

就电子游戏机而言，它是高新技术中最富于智慧的结晶。当年的有识之士，将其从电子计算机中分离出来，大概都没有想到会发展到今天这样广博而精深。在短短的三十多年里，从简单的雅达利4位机，发展到32位机、64位机，并且使用上CD光盘和多媒体等新技术。在节目内容上，由单纯的动作类(ACT)，繁衍到角色类(RPG)、战略、决策模拟类(SLG)等十几种类型。其惊人的发展速度，是任何行业所望尘莫及的。

电子游戏节目，其制作初衷，是在娱乐中培养人们的反应和判断能力。以生动而不枯燥的形象，摒弃掉说教式的灌输，最终达到开发智力的目的。不过任何事物在发展过程中，都是由幼稚期逐渐成长起来的。电子游戏也不例外。它从蹒跚学步，一路磋砣中走向成熟，从而开拓了一门独特的边缘学科。其普及程度已远远跨到了电脑的前面。成为电脑进入家庭的排头兵。

今天，电子游戏正潜移默化地改变着人们的娱乐形式和结构。它已不仅仅是儿童们的高档玩具。随着节目内容的不断开发，历史、体育、战争和城市管理等模拟类型的节目，也把成年人紧紧地“绑缚”其中。人们在游戏中，锻炼了胆识、提高了智力、增强了意志、培养了完整的思维方法。有人将它比喻为一种“文化现象”，然而，它已升华到了哲学高度。

人类生活离不开娱乐。人类也不可能拒绝娱乐。娱乐自身往往就包涵着教育。对儿童有个“因材施教”、“寓教于乐”的老话题，成年人同样也需要寓教于乐。若在与教科书两者中进行选择，大多数人必趋向于前者。当然，娱乐和教育之间并无矛盾，只是形式上的差异而已。有些人武断地将它们对立起来，这只是是思想观念中的片面。而且常常是对他人或子女的苛求。他们搬出种种理由去禁锢娱乐，无非是意识中的虚伪做作。对他们个人而言，在内心深处，依然还是幻想着娱乐。

电子游戏——高新技术的产物，在风风雨雨中经历了洗礼，逐步走向完善。已构成了特定的系统结构。在不远的将来，必将占居人类娱乐的主导位置。我们预祝它发扬光大。

我为游戏正名

■文/刘一公

我是《北京青年报》的记者。看到今年第二期贵刊谈到“要为游戏正名”的观点，颇有同感，的确应该给游戏正一正名了。

我先自我介绍一下，我今年44岁，两年前因工作需要我开始接触电脑，(在这之前连进入电脑都不会)。自学“联想排版系统”和“方正维思排版系统”，便这个时期我还仅仅是只知道一些“死东西”，直至半年后有人给我装上一个“吃豆”的游戏开始，迷上了电脑游戏，与此同时，我也开始真正学习电脑，为什么？其实很简单。如：有时机器染上“毒”了，就要学习如何清毒；要想有更多的游戏就要学习如何拷贝；不同的游戏须有不同的配置，就要学习如何分配配置。如果说学习排版的时候不需要学习DOS命令，而从玩游戏开始就要学习DOS了。就这样从连最基本的DOS命令都不会到现在能给别人组装电脑，全部是玩游戏的功劳。

到目前为止，我已存了6000种大小游戏。“波斯王子二代”、“黑暗王座”、“沙丘二代”、“鬼屋魔影”二代、“运输大享”等游戏已玩了好几遍，机器也从386摸到了“奔腾75”。所以说发展我国的游戏事业是普及电脑的最好途径。

浅论模拟类游戏

第二部分：科学模拟系列谈

■文/高立新

一、再论《模拟城市》

《模拟城市》自1989年由美国的马克西斯公司推出后，好评不断。显然它是那种值得游戏研究者认真对待的典范之作。

作为《模拟城市》的原创者，威尔·威格特(Will · Wrght)不无释怀地指出：这个游戏存在着两种互相关连的标准有待于玩家去理解。一种是静态的构造标准，即一座城市都是由哪些部分来组成的？各部分之间的结构如何？体现了什么样的功能？另一种则是城市动态进化过程的标准。

游戏的好坏是可以见出高下的是非题，但由于评价的尺度不同，论证的方式有别，再加上游戏在表现形式上的边缘性，使得现今的评说之间虽谈不上阅尽人间春色之态，但边缘得也确实没边没沿。

有一类游戏，开始给人感受强烈，操练一段之后便没了感觉，另有一类游戏开始没什么感觉，玩过之后便滋生感觉，甚至于身心有了宏伟的感觉。笔者以为，好的模拟类游戏应在后者之列，而威尔先生的《模拟城市》应算作后者的一员。

渐入佳境是认知游戏品味的不二之途，虽然它并非是模拟类游戏的专利，但慢工出细活也确属模拟类游戏的强项。

还是回到威尔先生前面所讲的话。笔者并不认为凡是原创者所讲的话都句句圆润、字字千金，但威尔之言也着实吐出了理解模拟类游戏的真知灼见。

凡模拟类游戏，无不是在整体与局部、系统与结构的动静相宜之间，来回的辨证翻腾的。这番道理可容在后续文章里再作详说。

其实，《模拟城市》所涉足的题材可是个了不得的大课题——城市规划。说浅了当算作评价市府资质政绩的标准，说深了当理解为普渡众生的根本。

中国时下的城镇变化常让人感慨到士别三日的不胜唏嘘。但也让人产生百转千回的满腹狐疑。城市发展自然是一件好处多多的盛事，但无遮天拦地少了规矩则很可能使好事变得不善。个中滋味相信那些操练过《模拟城市》的人会有一番评说。

与国外发达国家的城市规划相比，我国一些城市的行政管理水平当算作系统化、科学化的初级阶段。在美国，早在二三十年代一批著名的学者如诺贝尔经济奖得主赫伯特，西蒙就开始了对市政管理这项课题的系统性研究，硕果颇丰。二战结束之后，管理科学更是一蹦三高的向前发展，与此同时，运筹学、博弈论、信息论、控制论、统计理论这些新兴学科更是异彩纷呈。城市规划作为一项让人脑部崩紧的严肃课题，与上面所提及的众多学科有着无法割舍的内在联系。

计算机发明之初的本意便是为了模拟。今天它尤善此道。至于它后面在各个领域的发展并取得了不菲的成就则是网开一面的事。如今老美的计算机模拟事项已经牛气到可以把原子弹爆炸玩于电脑之上。也因此，“城市规划”的计算机模拟便成了模拟美食家眼里的一道菜。

上述之言绝非是肆意妄言，据说，威尔·威格特是与美国麻省理工学院共同合作承担了有关“城市建设规划”这项科研课题。而《模拟城市》这款具有典范意义的杰作，其界面表现便采用了课题中的实际结果。当然，作为娱乐化的游戏，其系统设计要比真正的规划来得更为简便。

虽然说，《模拟城市》还不足以成为时下市政管理人员的必修功课，但能让芸芸众生乃至于孩儿们身心宏伟地成就一番市长之职，威尔先生的一石两鸟之举确实可圈可点。

1995年岁末，中央电视台在新闻节目里曾播出这样一则消息“南方某大学的科研人员忧其每年的水祸之苦，便研制出了用计算机模拟太湖流域的水资源调度系统。尽管95年洪水照来不误，但无锡所

辖之地却从容度汛。原因之一正是此模拟系统发挥了作用”云云。

虽然此新闻也仅闻到此处而未及深入，但联系威尔先生的作法也不免让人生出一些想法：若将此硕果透过游戏形式料理一番，推出一款《现代大禹》之类的电脑游戏，或许中国游戏市场也会人声鼎沸的同呼——中国了不得。

二、金鱼缸样式的模拟类游戏

玩家操持《模拟城市》，其介入的方式是凭借界面上的指令菜单来实现的。哪里先建工厂，哪里筹办商业区，又在哪安置居民住宅，这虽然是玩者的颐指气使，但这也仅限在“规划”的雷池之内。至于是否是江山胜景是否是商贾云集，是否是万家灯火……，这应当属于电脑的功课。

操练过《模拟城市》的人大都有如此体会，玩家在游戏时针的轮回过程中，若要讨巧于电脑，阅尽城市春光无限，断不可不挥霍智慧和悟性的。智慧滔滔便乐也滔滔，悟性连绵，美丽的城市便灿烂得让人一看三呆。

其实，不论是《模拟城市》也好、《模拟地球》也罢，模拟系列节目的原创者威尔·威格特先生所奉行的游戏设计理念始终是一脉相承的。尊重玩家的参与性，同时题材本身所衍生的规则性也马虎不得，即旨在圈定出玩家介入的限度，用介入方式的条件化结构环境来推演电脑图形的阴晴圆缺。玩家之职，便可以和一介园丁呼朋引类。

模拟系列节目问市之后，不仅在国际游戏市场上长期走红，连一向排拒电子游戏的美国和日本教育界也投来惊鸿一瞥，并大呼小叫的视为知己。

日本ARTDINK公司（原是一家电脑研究所，时下多炮制一些模拟类节目混迹于游戏江湖，声名不菲）出版的《A列车》系列在日美游戏界也是一部口碑极高的模拟类游戏。日本有关人士曾认为该作系模拟城市发展的游戏鼻祖云云。言之凿之，令人不能不信。

《A列车》的第一代版本是于1985年正式驶入日本电脑游戏市场的，经过十几年的磨砺，其后续版本连绵不缀且品质段数也是水涨船高。此系列作品不仅在市场销售上攀升高竿，而且在各类游戏评选活动中也是猛烈获奖。（在'93年度日本第二届软件大奖评选活动中，《A列车Ⅳ》一骑绝尘而出并荣登游戏类软件榜首）

《A列车》是以模拟铁路经营推动沿线城市发展来架构游戏内容的。第一代推出后便被日本游戏迷引为谈资，口耳相传。

进入《A列车》，选手扮作一家铁路公司的董事长，打天下的资金是在10万美元。节目的总体目标是要求董事大人能在一年期限内沿着西海岸铺设一条贯穿美国大陆的铁路，使其直达美国总统的别墅山庄。

一年365天除了月黑风猛的晚上不得造次施工之外，阳光直泻之时便尽可能的在版图上用铁道描龙画凤，如此平铺直叙的抒情未久，玩家便感百爪挠心，因为已是囊中羞涩。也因此，打发董事大人能沐浴春光的首要之选则是扎扎实实地去操劳于经营之道。有胆有识的设点建站，有规有则的排出车次的往返调度，然后便可让火车震笛长鸣行物流与人流之壮举。接下来的小把戏便是透过钱眼看其所辖各站是人头涌动还是货少客稀。碰到前者形状自然可以让A列车的线路猛冲猛打，撞到后者倒是令人心里悬空。

如果A列车的阵仗永远是在周遭毫无回响的寂寞中孑然而行，《A列车》系列节目便不会有今日愈老弥坚的恩宠之荣。铁路运营势必会带动沿线的经济增长。整个铁路运营发展史印证了这种说法。《A列车》的精明之处自然是用游戏的小把戏作起了上述大文章。更尤其的是A列车与周遭城镇的交响奏鸣，仅止于玩家在铁路所辖之内弹拨出春夏秋冬，至于沿途之上是否会跟着A列车摇头摆脑翩翩起舞，化不毛之地为重镇，这是电脑的脾气使然，也是玩家的造化。

从这个意义上讲，ARTDINK公司的《A列车》系列与威尔·威格特的模拟系列(MAXIS公司也享有模拟系列的版权并负责出版发行事项)确有异曲同工之妙。

将玩家介入其中的方式限定在一定的范畴之内，并将另外的一定范畴界定为电脑统筹，两者之间互为因果，荣辱与共，此番概括当是廓清前例举游戏的主要表征。

在国外，游戏迷常将这类游戏称之为金鱼缸样式的游戏，意指操持此类游戏无疑于饲养一条美丽的金鱼。不究这个比喻是否妥贴恰当，但却道出了模拟类游戏在发展道路上一个具有方向性的课题。

<待续>

伊苏国V



■文/王奇

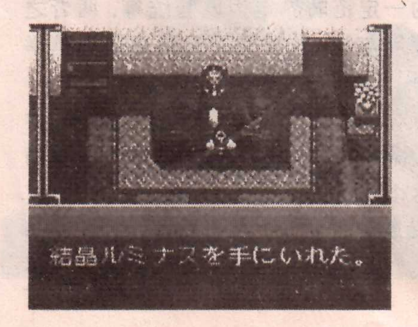
以往SFC的《伊苏国》系列作品均是移植之作,今次第五集却由日本FALCOM公司自创,形象逼真、层次感极强的画面、清晰流畅的故事情节,使我们见到了一个全新的《伊苏国》。游戏中的基本指令只有五个,使玩者极易上手,一改前几作的半身冲击法,游戏中主角装备上剑与盾就可以劈杀跳刺一显冒险勇者的风采。

游戏攻略

很久以前有一个传说,金碧辉煌的幻之都内沉睡着古代炼金术。人们憧憬着它,无数的冒险家为之付出了生命,可是一场风沙袭来,一切都消失了……

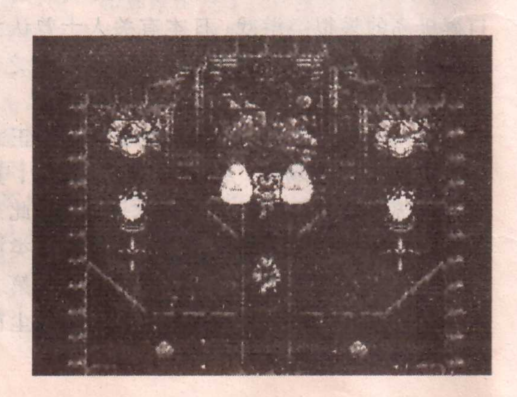
寻找幻之都的冒险家史泰(スタン)在途中救了一个小女孩,周围的村落没有人认识她,史泰将女孩带回家乡,转眼便过了二年。史泰难以忍受平静的生活辞别了女孩,再次出发实现自己的冒险美梦。

这一天,一艘远航的船靠到サンドリアの町码头,主人公阿度(アドル)——一头红发的流浪剑士踏上了这块神秘传说的土地。刚上岸阿度便遭到两个巡逻兵的无理盘查,其队长及时赶到解了围并向阿度道歉。阿度脱身后在町中闲逛,热心的居民告诉他没有武器护具不要到町外去,那里满是妖怪。可阿度身上仅有的钱连把剑都买不起。人们都说道具屋的妮娜卖的东西便宜,不巧的是妮娜(ニーナ)去了フォレスタ村。阿度来到酒吧,在墙上的告示读到本镇财主ドーマン(杜马)先生募集冒险者寻找幻之都的事情。



在酒吧外,杜马的仆人邀请阿度入伙。正缺钱的阿度来到了町西的杜马住宅。寒暄之后杜马提出希望阿度替他寻找幻之都的下落,以那里沉睡的古代炼金术来造福人类,并给阿度看了来自幻之都的结晶之石——这是此町冒险家史泰几年前从フォレスタ村找来的。阿度愉快地答应了,并得到一千元的费用。这下有钱了,辞别杜马阿度用钱好好装备一下,开始了冒险。

出町右行经过草原,转向北行来到フォレスタ村,村民一见阿度就四散跑开了。在村中央的石碑上记载着村北洞穴的传说,并提到一个红头发的旅客会给



此地带来灾难。在酒馆阿度和不太友善的村民们交谈后，来到村右上方的村长家，冒失的村长直嚷嚷叫阿度参观他的村长铜像纪念碑。在村子西边偏僻的地



方，在长老家听说村民威廉（ウイリ）可帮助阿度。于村西铜像处找到威廉，给了他从村长家顺手带来的刷子，再回到村中。人们惊惶地议论着有两个人深入洞穴一直没有音信的事，阿度接受了大家的请求来到村上方的洞穴。

洞穴的门紧锁着，阿度发现了密道开关，但必须两人合作，威廉赶来帮忙。黑暗之中，阿度不一会就找到了失踪的人，原来这就是妮娜小姐。村人们将妮娜小姐救出了洞穴，威廉劝阿度继续深入，自己却向另一方向的洞穴跑去。突然威廉呼喊救命，阿度循声赶到救出威廉，却被神秘力量转移到一个祭坛。祭坛上半空中冰封着一位美女，一个黑袍男子斯托卡（ストーカー）出现在阿度身后，说等待了五百年，并送给阿度契约之轮，指点阿度去打败了光之魔兽。

阿度独自出了洞口，发现威廉村长心爱的铜像压在秘道开关上，真是恰得其所。在村里威廉认阿度做自己的“大哥”，并告知妮娜已回去了，还把捡到的水之晶交给阿度。

回到サンドリアの町，一到道具屋就听到美妙的笛声。吹笛的人正是妮娜，她一见到阿度格外高兴，并诉说了自己的身世。原来妮娜五年前被史泰所救，当女儿一样抚育成人，可三年前史泰出去冒险却杳无音信。回见杜马，得到幻之都的情报，必须先集齐六颗结晶，杜马给了阿度光之结晶。剩下的结晶其中之一在沼地之穴。

阿度再次找妮娜时，却听到一声惨叫，急忙扑入道具屋见到一神秘人，叫阿度少管闲事，便消失了。离开该镇从草原向东，再穿越森林北行经木栏的通道，在森林小屋拜见了女魔法师玛西亚（マーシャ），知道了炼金术的方法。玛西亚将阿度得到的两颗结晶加上自己的一颗合成了魔法宝石送给阿度。

离开森林小屋向左来到森林，按照玛西亚的说法阿度将魔法宝石装上剑刃。连按R钮气力达到100%时能发出巨大的火球，击败了众多妖怪。在山腰处发现两个放高利贷的在对一女子逼讨债务，阿度挺身而出，但却没有钱帮女子偿还。放高利贷的放狂叫板，让阿度来到一木板城前，乘机放出一头疯牛想杀掉阿度，阿度降服了疯牛才发现放高利贷的和女子是一伙的——盗贼团伊布兄妹（イブール）。

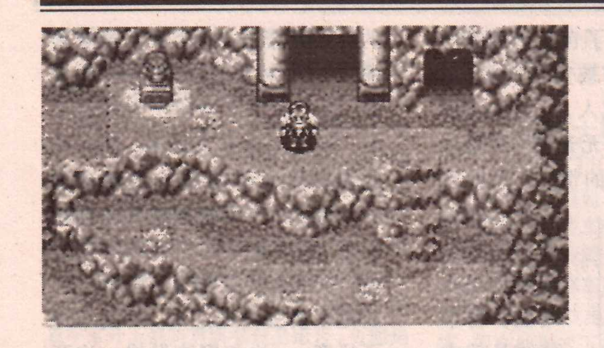
为追赶盗贼团阿度来到了コキリコ村，村人正为最近出现的魔物而苦恼。一个女人急着要通过北森林将药交给得病的女孩，村中的勇士冒险护送药品出发。阿度不放心而跟踪，果然在北森林中发现被魔物击败奄奄一息的勇士。阿度接过药品继续前进，伤痕累累地来到沼泽地宿屋，将药品交给病人。宿屋主人劝他不要去沼地之穴。阿度谢绝了好意，一边与魔物做战一边开启了沼地浮桥的几处开关，但沼地之穴的门却紧锁不开。再回到宿屋，病已好了的女孩说水之女神托梦在洞穴门前按AXYB钮可进入。阿度在洞穴中击败水之魔兽，水之精灵ネード出现允许阿度取水晶。盗贼团伊布兄妹抢先拿走了水晶，留下话说在セーベ遗迹再见。

空手回到ラムゼン町（在コキリコ村右边）阿度又受到盗贼团另一成员的欺骗，花500元买了假情报。在町图书馆阅读了有关历史记载，想进入セーベ遗迹必须用水门钥匙开启水道。经人指点在町上半部的ガラムの家得到水门钥匙。离镇右行到遗迹用水门钥匙打开水道，找到了ガラム老人，被指引找到炎之魔



兽，取到了炎之结晶。回到老人家，阿度意外地得到了史泰遗留的日记，上面说解开了结晶之谜就可到达幻之都。在门外碰见了杜马，他希望阿度不要担心水之结晶的事，继续北行（下面的目标是土之结晶）。

阿度经左方的峡谷来到一



个大瀑布，补充好装备后跳过瀑布复杂的岩石群，进入钟乳洞，神秘男子斯托卡出现说土之结晶被一个老人带走，想要的人经受他的考验。前行绕过一丛密林迷宫，找到大穴のいわかべ，老人说先打倒广场魔兽才能取到结晶，休息一晚后， 如约来到左边的广场。这儿有很多厉害的旋风涡，消灭了蜜蜂怪后便可见到地之兽。战胜它得到结晶，老人送给阿度一艘木船相助，又说剩下的两个结晶在杜马手中。

在川口乘上木伐，途中遇上风暴。醒来时已在フエルテ町(沙漠边上的町庄)。阿度本想穿行热风沙漠，却数次被吹回来。经打听在旅行商人的地摊花600元买了一顶遮风沙的头罩——デザートマント，在沙漠北面顺墙根救了一个男子，做为报答此人送给阿度サージアイ，戴上它在沙风中可看到道路。来到沙漠のオアシス，闯进废都，击倒暗之兽得到暗之结晶。回去见被救男子，他早已焦急地等着阿度，交出了地下道的钥匙。

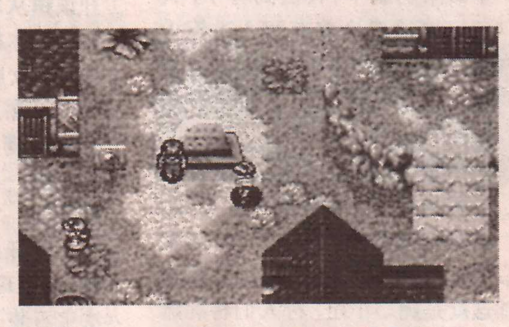
西行经フエルテ荒野，在断桥处遇见威廉。得知原来六颗结晶聚集后可解开被封印的幻之都，但同时邪恶力量也将复苏，世界末日随即来临。而除了结晶，还必须有妮娜的法力。阿度预感到妮娜有危险，赶回了サンドソアの町。道具屋的墙上有杜马留下的信，叫阿度用结晶换妮娜。町里到处是凶恶的士兵，来到宿屋地下用钥匙打开秘道。七扭八转，在杜马的私人牢房里发现盗贼团兄妹也被抓了。到此杜马的个人野心显露无疑。潜进屋里，终于与杜马对决了，却不小心中了奸计。与此同时脱狱的盗贼团兄妹也与玛西亚赶来，但阿度已被抓走。众人追踪线索而去……

在秘密基地杜马为实验炼金术而建的小岛上，阿度被押到试验台上，杜马将聚集的结晶放入动力装置，准备开启幻之都的大门。玛西亚出现，质问杜马是否知道幻之都复苏的后果。杜马执迷不悟，开启了动力驱动器，一阵电闪雷鸣，实验失败了，趁杜马惊愕之间伊布兄妹冲出打倒卫兵，原来其中一个结晶早就被伊布兄妹掉包了。发疯的杜马变身成妖怪向众人袭击，经过天昏地暗的战斗，终于制服了杜马，实验室也变得乱七八糟。



阿度告诉众人妮娜已被带到幻之都，于是经过众人商议来到フエルテ町。这里被沙埋没了，一片废墟。在废都将ケフインへ门打开，众人来到了幻之都。

经打听妮娜被关在南之塔，但有士兵把守。阿度在四处乱走一气后回到北面的审判之塔。广场上聚满了居民，在门口阿度被一男子叫住。来到酒馆的地下库房，原来是地下组织，在这里听到了审判之塔的黑幕，每一个被押进塔中的人都被机器吸干了精气，来补充贤者之石使沉睡的恶魔增强力量。



阿度在酒柜上取了幻之都地图再次来到南之塔，与盗贼团伊布兄妹一同救出妮娜。来到西区见到オーウェル 先生，他询问了阿度手上的腕轮来历。经指点来到城市中心枢纽(在オーウェル 先生房子右手的地下入口进入)碰见幻之都干部アビス正想动手，它却被一男子飞扑击杀，原来是失踪的史泰先生。二人回到オーウェル 先生家，史泰交给阿度スイッチの钥匙，籍此开启了西南、东北、东南、西北四区的动力开关，回到酒馆地下库得知史泰被抓关在中心枢纽。阿度再回到中心枢钮，进入了更深处。在一处铺有红地毯的房前，



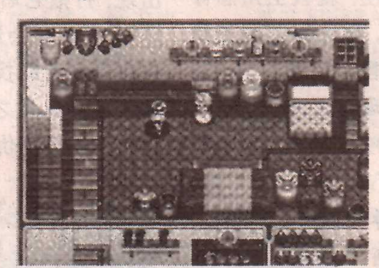
以脚前为横向第一行，依次顺序按第二行第一格，第三行第二格，第四行第二格，第五行第三格避开滚石机关，见到了史泰，他告诉阿度手上的腕轮就是贤者之石。

回到酒馆，会合众人闯入了审判之塔。阿度杀入了制御室，腕轮起了反应，时间退回到了过去……在斯托卡受敌兵围攻独力难支的时候，阿度赶到改变了一切。

幻之都在猛烈的颤抖中就要消失了，居民们纷纷散去，阿度在制御室醒来，又及时地追杀恶魔ジャビル，游戏到此结束。

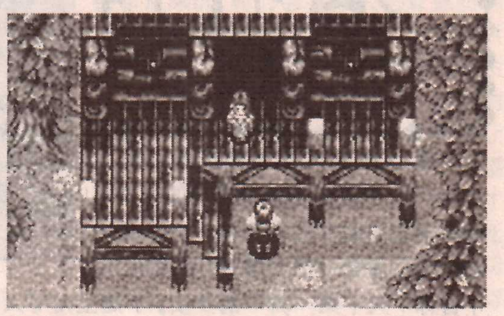
传说中的幻之都来自沙土又回到沙土，冒险家的传奇故事也埋藏在沙土之中。红发的剑客不顾恋人的眷顾再次踏上了征途，人们为了纪念他在村长的铜像座雕塑了红发剑士之像。

勇敢的剑客呀！你可知道，一个美丽姑娘吹着笛子在等你。



后记：

1、各地搜集的炼石，依照不同属性三者合成，在魔法师处



可煅炼成法术石，装备在剑上，按R键储气达100%，按A键可发出各种魔法，按L键可选择。

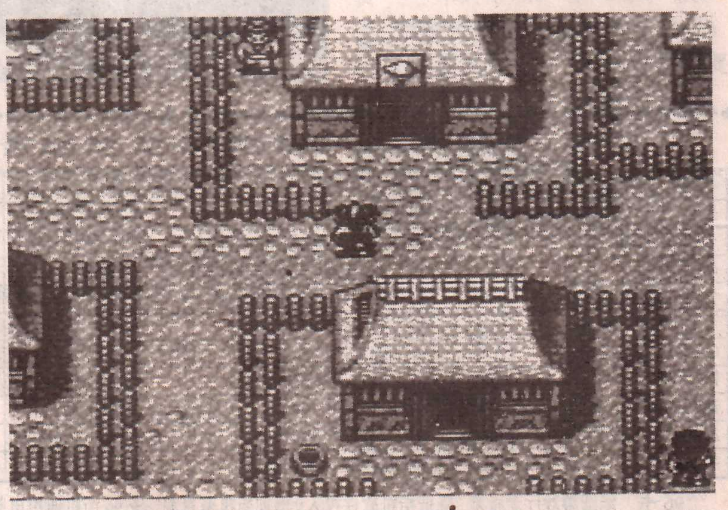
2、在冒险途中杀死妖怪不能得到金钱，用妖怪留下的晶石到道具屋可换成金钱（使用道具屋购买指令第三项）。

3、游戏先期按LR可恢复体力，后期装备某种法术后仍可使用，方法请自行寻觅。

鬼神降临传[续]

■文/章煜

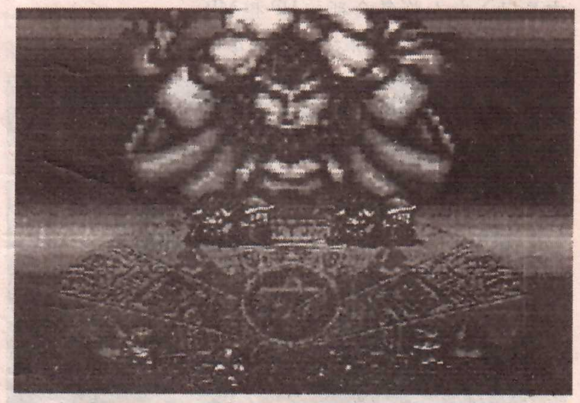
三、一到虾夷地带后往北走到了夕张村(ゆぅはりむら)，听说这儿北方森林的精灵被山贼抓走的事，又听说在东北方的森林里有一位森林之神，而东北方的山间里住着一位天津神。接着在此村右上方见到一个自称“天下第一舞”的少女。于是主角等人便回石见村找左下方屋中的老太太，年已古稀的老太太还是那么好胜，但路途遥远加上行运不便，就教主角怎样跳世上最好的舞，让主角代她挑战。学完舞蹈后主角回到了夕张村找那个少女，经过一番“比试”后，主角到底还是技逊一筹，但那个少女现出了原形。原来她就是舞神天予，此时主角便有召唤舞神天予(おあのうすぁ)的能力。于是众人离开了夕张村往北来到了紫色花丛中取得了冰冻花(こおりの)。然后回到刚才上岸的地方把花交给了美人鱼。接下来主角一行往东北方来到了迷幻森林(すいのもり)。在森林中和小精灵们战斗了一场，打败他们后，森林女神出现了。她说她的能力有限，无法去山贼城救被抓的小精灵，因此请主角一行帮忙，小精灵コロ术成为了主角的中间。主角等人来到了夕张村北方的山贼城(さんぞくのりで)，经过一番激战救回了小精灵ポクル。为了表示感谢，回到迷幻森林之后，森林女神给了主角等人一把刀，这把刀就是天下五剑之一的灵宝刀数珠丸(じゆずまる)，法轮借助此刀的力量而能转生了。感谢了森林之神之后，主角等人离开迷幻森林去了西南方的松前村(まつまむら)。



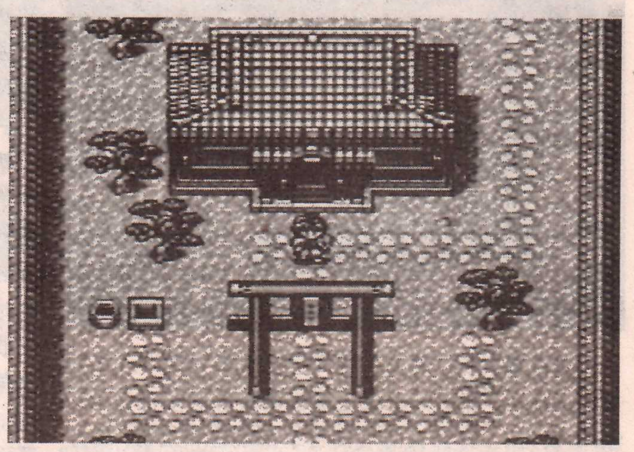
来到松前村后，听说这儿的人全让啃尸婆害得一病不起，于是来到南方啃尸婆住的墓地。但因为有结界而无法进入。主角等人便回到长门村，在村外南方某个特别突出的地方于蛇人交战，打败它后，海上会出现很多石头。离开这儿到外面旁边的左下方，主角一行便会自动跳跃石头，一直跳到九州地带(きゆうしゆう)。

四、到了九州地带后，主角等人来到了西南方的肥后村(ひこむら)。此处有很多有关夜叉鬼的传说。主角一行四处打听后前往，此村东南方的源式神社(はらまんじんじや)。在神社中得了翡翠人偶(ヒスイの)和珊瑚人偶(サンゴの)。然后再回到肥后村把草药(ひやくたんこう)交给一个少女，于是少女便变成了女神弁天(きっしすう)，之后源赖远便有召唤女神弁天的能力。主角等人在村中等到夜晚后就会有夜叉鬼出现，打败它后便去西北方的山岗(へごのいしのおが)，在此处会遇见风雷之神(ふぅじんらぃじん)，主角答应帮助找回阿修罗王的如意宝玉，阿古耶就拥有了召唤风雷之神的能力。经过一番商量后，他们决定去南方的复仇小屋(かげきすいおり)，在此会看见平家的怨魂平景清，战胜他后便会得到琥珀人偶(コハクの)。现在三大人偶都收集全了，主角一行便可以去北方的神剑山(おもとやま)了。在山顶会看见三块石头组成的台座，当主角等人站在石台前时，石台发出耀眼的金光并和主角怀中的三大人偶互相感应，此刻守护天下五剑的大神便会出现了。他会给予主角等人三次考验，当主角一行通过考验后便可以得到天下五剑之一的破邪刀童子切(どぅじぎり)，借着神刀的力量源赖远而能转生了。突然，主角感觉到了邪恶的出现，但出现的却是前面认识的万知妖。他不怀好意

的说了一大段话后便消失了。主角觉得万知妖的出现十分奇怪，但现在首先要完成和风雷之神的约定。于是便回到伊斯在下方的屋中向人打听有关阿修罗宝石的事，接着再回到镰仓的宫中向左上方的皇太后拿取如意宝玉（にすぃほじゆ），然后回到伊斯交给刚才问话的人，阿古耶就有了召唤阿修罗王的能力。接下来再去白河村北方的暗黑洞，在右上方可以用飞快鞋使鞋妖（ごうりん）成为伙伴（注：此时草鞋妖加入后按L或R键就会使主角行走速度加快！）此刻再去津轻村西南方的须佐男神社（やたかじんじや），见到战神须佐男后，主角会有召唤战神须佐男（すたのお）的能力并会得到自然宝石（あらそのいし）。再去夕张村东北面的山，在山脚下一个白色的地方会见到太古之神（おもぃのかね），在战神和月神的请求下，太古之神使主角有了召唤太古之神的能力，并得到了光明神石（ひガりいし），此刻三大神石已全部收集到了。主角就可以回到淡路村，在西南方的诸神岩，凭着神石的力量就可以唤醒神父伊邪那岐命和神母伊邪那美命（いぎなぎぃぎなみ），由此主角就有了招唤最强之神的能力，并得了神兵利器月光神剑（たっいぅはん），月光小刀（つきのきらぁき），三叉战戟（みっまたのほこ）。再回到长门村四处打听有关西方坛浦事，情报询问完后便离开村子。然后回到松前村，先去找右方屋中的长老，他会给主角一把仓库钥匙（くらのか



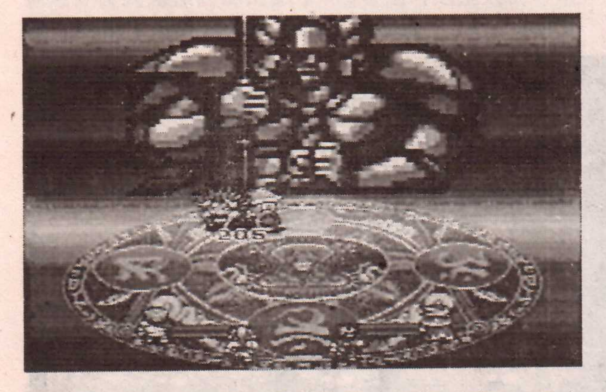
ぎ），得到钥匙后去村子后原来锁着不能进的屋子，打开门后便可以某个宝箱中取出载有打败啃尸婆方法的古文书（ふるぃまきもの）。（注：此处其它宝箱因未得到长老的允许而不能打开）。却想不到此刻啃尸婆突然出现并把源赖远抓走。于是主角等人再向长老打听啃尸婆的住所，原来她住在村子东北方的山里，在此山原来没有洞窟。当主角带着古文书前去后便会有洞窟出现，可进去后却四处找不到人，只得到神石（おがみぃわ）。便再回松前村询问长老，此刻长老才真正地相信这伙勇士，他告诉他们啃尸婆住在村子南方的墓



地。在墓地中经过一番苦战，主角等人打败了她并救出了源赖远。回到松前村再回处告诉村民啃尸婆已被除去了，长老便允许主角一行拿走仓库中那些未被打开的宝箱里的东西。主角等人告别了村民回到大恒村，在村子左下方和屋中的少女说完话后便会有山猴出现，打败它后会成为主角的伙伴。。离开大恒村后，再去长门村，往西会有一个特别突出的地方，这就是坛浦（たんのぅら）。主角到此后便落入了万知妖的陷阱，被他带到了黄泉国度（やみのくに）。原来主角等人是神挑选出来的拯救世人的勇者，而主角和源赖远又是源氏一族的后人，源氏一族又名斩妖除魔族，是专杀妖魔鬼怪的部族，因此身为妖的万知妖便要将主角一行全部害死才甘心（注：在去坛浦之前先看看身上是否带着木刀（ほくどぅ）。因为以后凭着这把木刀会得到最强大的宝剑）。

五、真正的战斗开始了，主角一行可先在刚开始的大树前恢复HP和MP并存档。在此处全部的“伙伴”都不在了，因此会很辛苦。首先去西北方，在桥前会遇到马面鬼，打败它后会被小鬼们偷袭而被抓到地狱之牢去。进入地狱之牢后，主角等人的装备和宝物全被拿去了，只能赤手空拳了！首先醒来的主角会听到一个女人的声音，她告诉主角要破除周围的机关才能取回装备和宝物。首先要破除墙角机关（注：当听到“咔嚓”的声音，机关就已破坏，装有栅栏的大门会自动打开）将所有的墙角机关破除后便可到门上有四

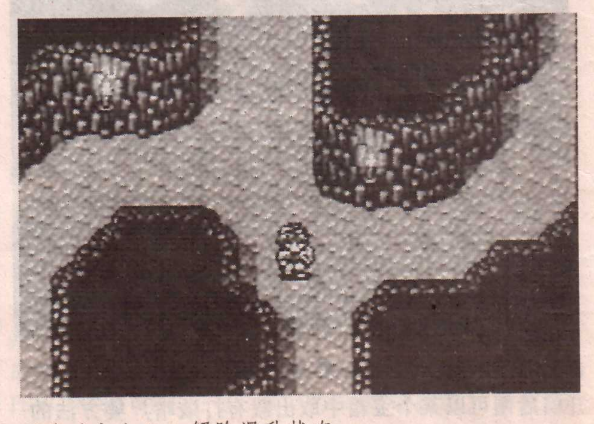
色机关的大门。但如果破除失败后，便被送回地狱之牢。但不管被送回几次，那女人都会带主角出狱。主角除尽墙角机关后，来到大门前时，一定要按兰色钮，才能打开大门（注：赤手空拳作战是很难的，依本人之见



首先要抓紧时间，其次作战时无论如何要有1～2人先逃出战斗，那么其它战士被击倒后总会复活过来，但HP仅为1。打开大门后便可拿回装备和宝物，现打败守卫地狱之牢的牛头马面便可出去了。出来后便又要和主角的叔叔以前被源赖朝杀死的源氏大将决战，打败他后向他解释原委便会得到他的谅解。接着他会和他的恋人将巴御前成为主角的伙伴。然后主角等人去东南方的平式宫殿。在宫中会见到源氏的宿敌平式一族的王子，当他得知主角一行是神所选的勇者便原谅了主角和源赖远。同时他告诉主角等人此处的某地有草雉剑和一个能回到阳间的还阳镜。同时会有一个小鬼告诉他们宫殿外东南方的大树有一把威力十分强大的宝剑，于是主角一行带着木刀前去（但不能装备木刀）。在大树前把木刀交给大树后，得知木刀是大树的小孩小树制成的，为了感谢主角大树便给了主角一把最强大的宝剑一魔剑风林火山（ふぅりんがだん）。再回到宫殿去左上方下楼便可见到还阳镜，但此是牛头马面会前来阻止主角还阳。原氏大将便会和他恋人留下挡住众鬼，因为还阳镜只能让人而不能让鬼回阳间。主角一行回到阳间后，便来到了富士山的奈何森，当离开迷宫般的森林时主角请地狱中多次帮忙的女人现形，当她现形后才知道这女人就是主角的亲身母亲。她是个妖怪公主，她和主角的父亲希望以人妖通婚来达到天下太平的目的。但源赖朝却杀死了源义经并且追杀她，她只能躲到富士山的树林里。虽然现在母子相逢了，但因为主角的任务还没有完成，因此也不多留他了，说完便离开了。主角含着泪告别了母亲，在接下来的一个村子会见到魔女将村人变为妖怪，据说这些妖怪会成为鬼王源义经的手下。主角听到此处迷惑了，为什么以前相当善良的父亲会变成危害世人的魔头！理性战胜了亲情，主角决定大义灭亲！于是主角回到平家西北方的魔宫。凭着天下五剑的力量解除了魔宫的封印。进入宫中后走了很长一段路见到了万知妖，但此刻觉醒了的万知妖自愿让主角打死以弥补过去，但主角并没有杀死他，他恢复了主角等人的HP和MP。当打败魔女后主角一行等人见到了主角的生父一魔王源义经，打败他后才知道主角父亲被哥哥源义朝杀死后是魔女给他生命让他成为魔王，真正的仇敌是源赖朝和使源赖朝变坏的源氏守护魔神。决战时刻到了，主角一行回到了镰仓，在这里要和集三种神器之力的源赖朝和源氏一族的守护鬼神决战了（注：此时主角一行的HP一定都要达到600以上，如没有要先锻炼提高自己的能力。在决战魔神时，只能让火鹰、主角、源赖远转生作战，而阿古耶、法轮则在一旁补充HP，神降只能对魔神的右翼构成威胁，故先打掉其右部，而战斗时的排列顺序应该是火鹰、法轮、主角、阿古耶、源赖远。另外在战前先存档，相信失败了几次后正义会战胜邪恶的）结局是十分有趣，经历了数次劫难的英雄们都有了完美的归宿。

道具一览：

やくそぅ恢复HP50　たんやく恢复HP100
ひやく恢复全部HP　せいすい恢复MP30
せいほぅすい恢复MP100　とくげし解毒
せいしんすい恢复全部的MP
すりほぅたん恢复全部的HP和MP
つきみそら回复麻痹为正常状态



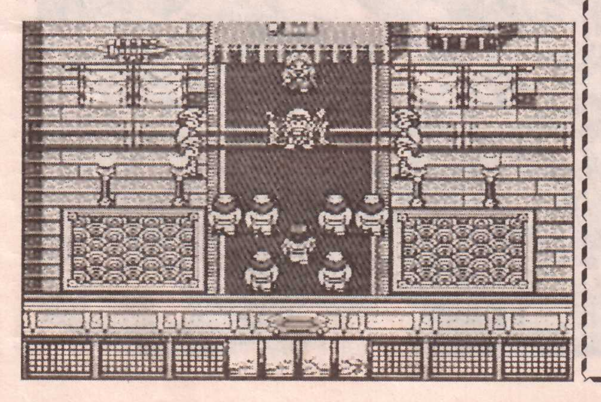
ひやくたんこぅ解除混乱状态
がんやく回复各种不良状态
すだぁのこな唤醒睡着的人



きんたん救活死去的人并恢复一些HP值
せんきんたん救活死去的人并恢复全部HP
しびれくた使对手麻痹
ふぐきも使对手中毒
けむりだま烟雾弹，逃跑的成功率是100%
くものりと蜘蛛丝，离开迷宫和山
くじゃくのはね孔雀毛，可以回到以前的山村和城市
ちからのくすり加强攻击力
まもりのくすり加强防御力
はやてのくすり加强瞬发力
れんそくのくすり使人连续攻击
かぃしんのくすり 最强攻击

武器一览：

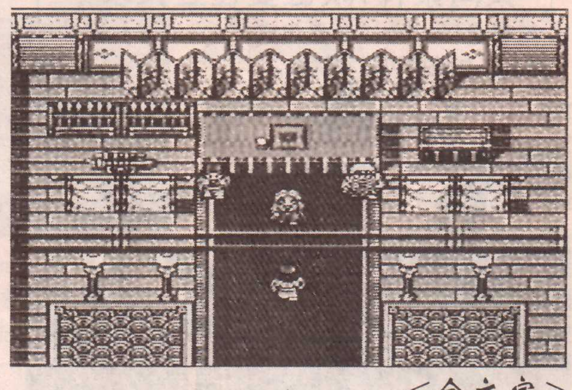
こだち攻击力＋15并使人混乱
しらとぎのたち攻击力＋20
くれないのたち 攻击力＋40
つきすのきらあき攻击力+92
はやてのたち攻击力+110并可连续攻击
こぎっねまる攻击力+127
ほくとぅ攻击力+9
かたげっ+攻击力+15
がたな攻击力+12
せいこぅのけん 攻击力+20



（因武器太多，故只选几种常见的并可在武器店买得到的，至于其它的武器有的只能从宝箱中得到。）

宝物护符一览：

ふるいおまもり出现连续攻击
げどおまもり不会中毒
つきなのおまもり不会麻痹
しょつきのまもり不会混乱
まふぅしのまもり使敌人所有属性攻击无效
いのちのおまもり每走一步会恢复HP少许
せいなるおまもり 每走一步会恢复MP少许



<全文完>

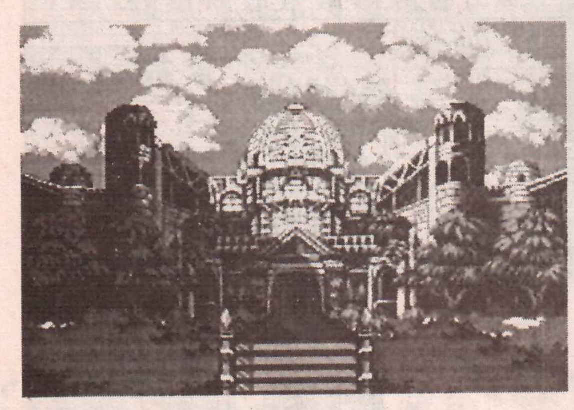
浪漫沙加III [续]

■文/陈振宇

〈全部31名同伴的获得条件及其携带阵形〉

共同条件:队伍要在五人以下

1、朱利安(ユリァン):已组成ビューネイ讨伐队,在ロァーヌ城中可以找到他。



阵形:ヮールウィンド

2、艾莲(ェレン):只要到ランス即可。

阵形:ヮールゥィンド

3、莎拉(サラ):她呆在ビトナ城汤玛斯(トーマス)的亲戚家。

阵形:ハンターシフト

4、汤玛斯(トーマス):进入ビイナ城旧市街的妙丝(ミュース)家。

阵形:ヮールゥィンド

5、赫利德(ハリード):在ランス的圣王庙中。

阵形:テザートランス

6、米歇尔(ミヵエル):已组成ビューネィ讨伐队,并且莫妮卡(モニカ)不在队中。

阵形:虎穴阵

7、莫妮卡(モニカ):已组成ビューネィ讨伐队,并且队中没有米歇尔。

阵形:无

8、加达莲娜(カタリナ):主人公为米歇尔或赫利德时,可在序章平定叛乱的时候到ロァーヌ的宫殿内收其成为同伴。

阵形:ヮールゥィンド

9、吸血伯爵(レオニード):持有圣杯前往ボドールイ北面的城堡。

阵形:无

10、谜之少年:主人公为莎拉,或者是等到队伍登上黄京顶层,前往决战最终头目的途中。

阵形:スベキュレィツョン

11、迪贝利斯(ティベリウス):在神王之塔内打倒首领马古士姆斯后,就可到塔顶收其成为同伴。

阵形:凤天舞の阵

12、华特(ウォード):完成了冰湖除魔事件后。

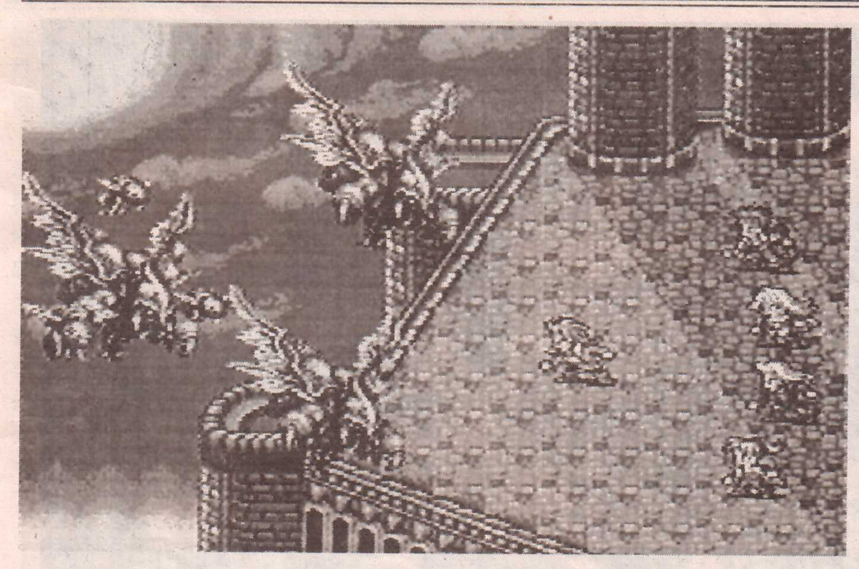
阵形:无

13、波路(ボール):野盗の巢窟被毁灭后,并且已打倒了一个以上的魔贵族,到キドラント可以找到他。

阵形:ハンターシフト

14、罗宾(ロビン):完成事件1后,进入港口的仓库,罗宾就会加入。





ムング族の村中找他。

阵形：ハンターシフト

23、哈曼（ハーマツ）：搜索イルカ像时，在クレートアーチ的长桥上找到他。

阵形：龙阵

24、海盗（フラツク）：队伍与哈曼一起打倒魔海侯フカルネウス后。

阵形：龙阵

25、夫布拉特23世（フルブライト23世）：完成第一次贸易活动后，到ウィルミン镇北的大屋可以找到他。

阵形：凤天舞の阵

26、老师（バィメィニャン）：在ゼルナム族の巢将"魔王の铠"打败后。

阵形：トライアンカー

15、胖罗宾：条件与罗宾相同。

阵形：トライアンカー

16、妙丝（ミュース）：从妙丝的梦境归来后。

阵形：无

17、沙路（ツヤール）：会与队伍一齐进入妙丝的梦境，待胜利归来后即可随进招为同伴。

阵形：バヮーレイズ

18、诗人：在各地的酒吧中。

阵形：无

19、放浪娘（タチァナ）：只要主人公不是米歇尔即可。

阵形：无

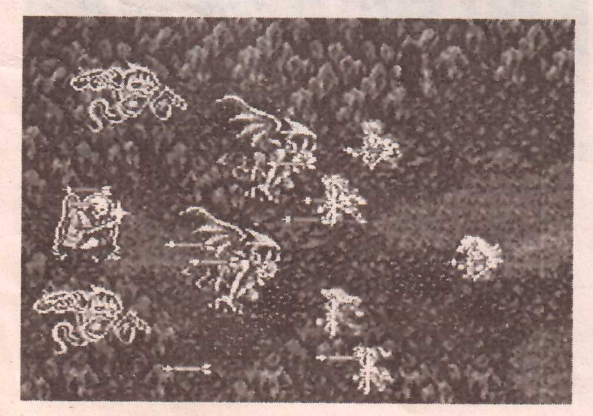
20、亚恩将军（ヤンファン）：打倒四个魔贵族后去玄城。

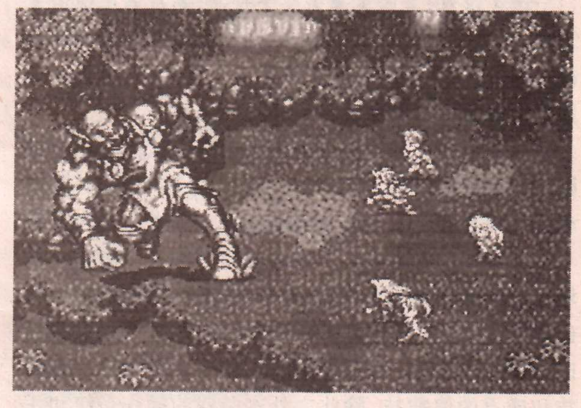
阵形：玄武阵

21、温迪妮（ウンディーネ）：完成事件5后。

阵形：バヮーレイス

22、疾鳞（ツイーリン）：ネフト族的事件结束后，可到





阵形：バヮーレイス

27、诺拉（ノーラ）：进入ビドナ的工场。

阵形：虎穴阵

28、小精灵（ょぅせぃ）：从杂耍小屋将其救出，并启程前往火术要塞，小精灵会在妖精之村最上面一间屋中恭候。

阵形：スベキュレィツョン

29、龙虾人（ボストン）：五人以下去最果の岛。

阵形：玄武阵

30、象族少年：莎拉或谜之少年在队中，进入ラツュクータ。

阵形：凤天舞の阵

31、雪人：手中持有永久水晶。

阵形：无

<全文完>



武士生死斗

■文/卡姆乐屋

很久以前，黑暗笼罩着整个世界，恶魔君王统治着人们，这时出现了六位勇敢的战士，他们敢于面对强大的恶魔，并从恶魔手中拯救那些受苦的人们，传说中的武士们在月圆之夜与恶魔展开了生死决斗。

这就是一九九五年由世界著名游戏软件公司"纳姆科"制作的格斗游戏——《武士生死斗》，其英文名是《WEAPON LORD》。在世嘉众多的格斗游戏中，本游戏体现了自己独特的风格及特点。登场人物加最终BOSS一共七位，每位战士都持有自己的武器：有手持右锤威猛强悍的兽王，有手带利爪与回旋镖的女斗士，而且每位战士都有各不相同的必杀技和残忍的终截技，除此之外本游戏的操作系统和手感也独具特色。

注："☆"表示必杀技。须先按住攻击键再输入方向键的指令：

"⊲"表示蓄力

"D"表示短攻击(Y或Z)

"I"表示长攻击(B或C)

"X、Y、Z"分别为短斩的轻、中、重攻击

"A、B、C"分别为长斩的轻、中、重攻击

使用必杀技时只能用中斩或重斩，而轻斩在游戏中具有独特的作用。"破招"就是按住X或A键配合方向键上、前、下对敌人上面、正面、下面三种进攻的预防方法。"破招"不同于按住后的"防"，使用"破招"可以破坏对手的连续技、牵制对方的攻击。

空中破招作用方法：跳跃中按下再按轻斩。

KORR：手持钢剑的无敌战士，本游戏主角

☆火焰烈震斩：⇨⇧⇨D

☆火焰分袭斩：⇩⇘⇨⇩⇘⇨D

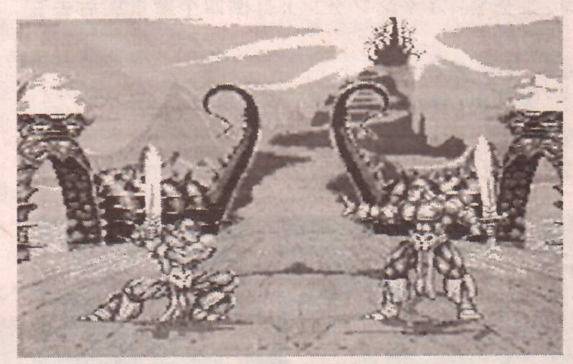
☆怒刺：⇧⇧⇩D　　上击斩：⇦⇙⇩⇘⇨I

☆腕转火焰剑：⇧⇗⇨⇘⇩I

☆焰剑背斩：⇨⇘⇩⇙⇦I

☆怒蹴：⇦⇨D　　掌推：⇨⇘⇩⇙⇦D

☆抡斩：⇦⇙⇩⇘⇨I　　肘撞：⇨⇨I



IEN—TAI：使用战刀与钢盾的女斗士

☆光斩：⇦⇖⇧⇗⇨D　☆空压刀：⇧⇧⇩D

☆回旋斩：⇦⇙⇩I　☆舞刀：⇨⇘⇩I

☆山羊顶摔：⇨⇗⇧I　　盾刺：⇦⇨I

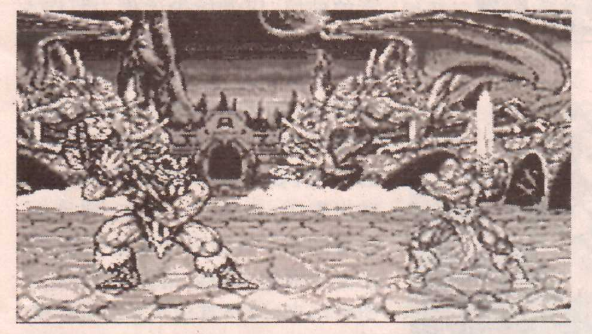
踏前斩：⇩⇙⇦D　　冲撞：⇩⇘⇨D

旋空踢：⇦⇨D　　扫堂腿：⇩⇘⇨I

BANE: 拥有神力的兽王

☆浮跃:⇦⬁⇧⬀⇨D

☆跃起:⇩⬂⇨⬀⇧D



☆斗气裂破弹:⇨⬂⇩⬃⇦⇨I

☆石锤:⇧⬁⇦⬃⇩I

☆旋风突进:⇨⇦⬀I

击岩锤:⇩⇩D

兽王冲撞:⇨⬂⇩⬃⇦D

突进:⇨⇦⬂I

怒拳:⇩⬂⇨I

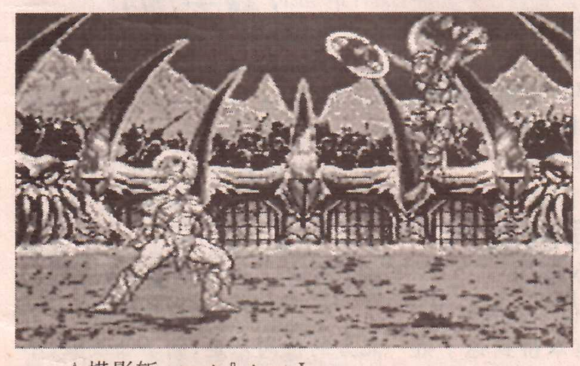
DIVADA: 可操纵魔法的少女

☆魔炎弹:⇧⬁⇦⬃⇩D

☆反身折:⇧⬀⇨⬂⇩D

☆空蝉舞:⇧⇧⬀⇨D

☆穿身魔弹:⇩⇩⬂⇨I



☆横影斩:⇦⬃⇩⬂⇨I

☆圆舞斩:⇦⬁⇧⬀⇨⇦I

疾风猛袭斩:⇦⬃⇩⬂⇨D

怒蹴:⇨⇨I　　滑行突击:⇨⇦⬂I

TALAZIA 手持长刀的女战士

☆旋风上击斩:⇧⇨⬀I

☆斗气上击爪:⇦⬃⇩⬂⇨I

☆疾风突刺:⇧⬁⇦I

☆超斗气上击爪:⇦⬃⇩⬂⇨D

☆鹰压:⇧⬀⇨D

☆追袭:⇧⇧⇩D

☆斗气悬舞斩:⇨⇩⬂D

幻影突进:⇨⬂⇩⬃⇦I

飞镖:⇦⇩⬃D

爪钩摔:⇦⬃⇩⬂⇨D

ZORN: 拥有死亡之盾的武士

☆空压:⇨⇧⬀D

☆斗气盾打:⇧⬁⇦⬃⇩D

☆劈风战斧:◁⬃⇩⬂⇨I

☆斗气上击斩:⇧⬀⇨⬂⇩I

☆斧挑:⇧⬁⇦I　　飞斧:⇦⬃⇩⬂⇨D



翻滚:⇨⬂⇩⬃⇦D　　斗气旋风斩:◁⇨D

下段突击斩:⇦⇨⬂⇩⬃⇦I

ZARAK: 魔王,罪恶的根源

☆吸血蜘蛛:⇧⬁⇦D

☆斩舞:⇨⇧⬀D

☆魔爪:◁⬃⇩⬂⇨D　　背刃:◁⇨I

☆浮跃魔杀斩:⇦⬁⇧⬀⇨I

魔杀气爆:⇨⬂⇩⬃⇦D

支铲蹴:⇦⬃⇩⬂⇨I

蜘蛛丝:⇨⬂⇩⬃⇦I

本游戏感谢:一二八中学高二·2班 王诗韬





又是一部全中文的RPG游戏登场了！玩家扮演台湾的孙小空，不慎动用博士的时光机器，回到了古代。时光机器被妖怪弄走了，为了追回时光机，小空踏上了战斗的长征。途中有两位伙伴加入了战斗，想打穿此游戏可不是件容易事哟！

第一章 时空异变（清水国）



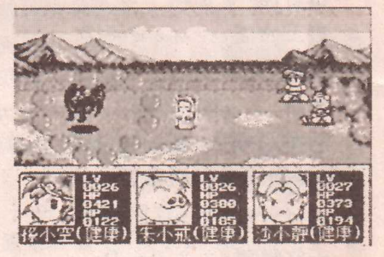
游戏从唐朝清水国的清阳村开始，只有小空一人。和尚会给你50两钱，若嫌不够，可以到赌店赌两把，而后再到“武”和“防”买些武器和防具装备上。客栈是用来增加体力和存档的。出了清阳村向北行（在周围多打几仗，取得金钱和经验值）。看到一个黑洞先不要进，因为没有手电筒。再向北行，来到了清柳村，与村长对话可得一把银钥匙，再买一个手电筒。返回头来，进入黑洞，到对面出口，看到了清风村。与村长对话可得一把铜钥匙，回到清阳村，待补足能量后向西方走，来到了清泉村。这是一个很美的水岛，与村长对话可得一把金钥匙，拿着三把钥匙出了清泉村，向西北方向行，走到尽头可见到一个被铁栏堵着的山洞。三把钥匙派上了用场（建议先把等级练到15左右再进去）。在洞内找到了黑熊怪并打败它；救出会修桥的人，转眼间来到了清柳村。为了报答你的救命之恩，他会把桥修好。过了桥来到清平村，得知有一位大力士，他会打穿墙壁，这位大力士就在清风村。将它请来后，不费吹灰之力就到了清境村。这位大力士叫朱小戒，以后变为随小空一起战斗的成员了。在清境村的西北方有一个地洞，是通往流沙国的唯一通道。

第二章 同仇敌忾（流沙国）

到了流沙国，似乎没有村子。向北行，通过两座木桥到达了虹镇。通过打听得知水手被妖怪捉走

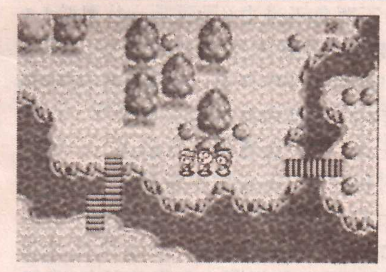


了。往东南下方走，有一座四平村，村内只有一人。与其对话，得知西北方有一狮驼城。城中有一位中了毒的姑娘，店老板告诉你去西南方的千花洞内寻找解毒花。在洞内打倒一个妖精后得到了解毒花。回到狮驼城，救活了姑娘。这位美丽的姑娘就是沙小静，她也加入了战斗的行列，要对她多照顾呀！从狮驼城出来后，向北方一直走，到尽头，会看到一个类似五角星的怪圈。就是流沙国的水怪老巢。让小静把水怪引出来后，将其消灭。回到虹镇，到镇里的右上方找一个叫大胖的人，与他交谈几句，他就会为你出船。坐上了特大帆船出航，场面异常壮观呢！



第三章 真假莫辨（慈云国）

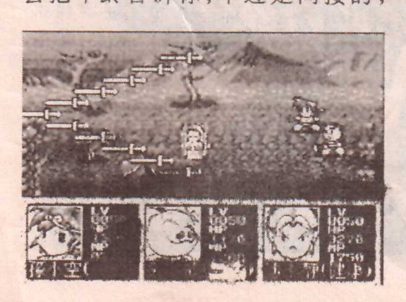
这一章是在慈云国里。在东北方有一程陵村，这儿的人非常冷漠。向北行，来到了新奇村。村民们照样也是不说话，不过有一个老人，他会告诉你前往西方的慈云寺。这儿有一个白骨精，小空找到了它，三两下就打翻了。出了寺回到了新奇村，村人都变得热情起来了。原来是白骨精在作怪呀！过了北方的桥向东走，到了长安城，小空被县太爷误以为是杀人凶手，便把小空抓了起来。小空哪能甘心。找机会逃了出去。三人一起来到了西方的一个黑洞，这是真正凶手的老巢“妖魔森林”。走一阵，妖怪出来了，啊！竟然和小空一模一样。难怪县太爷误认为小空是杀人凶手呢！刚刚开战，妖怪就逃跑了。好几次都让他逃了。最终，还



是被小空一伙捉拿归案。县太爷为了道歉，通知了东方的守卫，放小空三人过去。过了守卫关，走进一个洞，在尽头找到老虎怪，它真是不要脸。竟让小静陪它。大家二话不说，战斗。打死了老虎怪后，看到一个人，他交给小空一袋生命之水，让小空交给邻国的病人朱磊。说完便离去了，顺着这条细道一直向上走，就来到了如意国。

第四章 患难真情
（如意国）

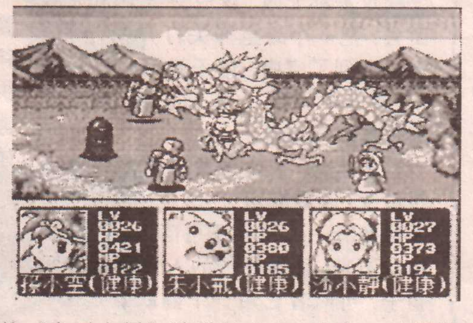
到了如意国，向东北方走，看见了玄武村，在村中找到了患病的朱磊。并用生命水治好了他的病。为了表示报答，朱磊给了三千两钱和一道令符，再去一趟拉玛山取得香精，便可通过臭气熏天的三星洞了。好吧！前往拉玛山。可是刚一走上桥，小静就被金角怪抓走了。为了救回小静，二人只得先来到松柏村。（玄武村的北方），来到这得知抓小静的怪物住在西北的莲花洞里，还有一个弟弟叫银角。小空听了以后迫不及待地来到了莲花洞，在洞的尽头消灭了金、银角二兄弟。三人又团聚了。这个如意国有三个村子：梅花村，松柏村，竹林村。三村各有一位村长。三位村长会把年龄告诉你，不过是间接的，



有时还得用上加减法。知道了他们的岁数后，向南方的拉玛山进军，在这儿有一个守卫，必须得答对一个问题，她才会放你过去。很简单，就是将三个村长的年龄加在一起。过了守卫这一关，找一座与众不同的山。这就是拉玛山。在山上见到一个树精，消灭它后就取到了有名的香精。终于可以通过臭气熏天的三星洞了。

第五章 伏兽降妖
（乌鸡国）

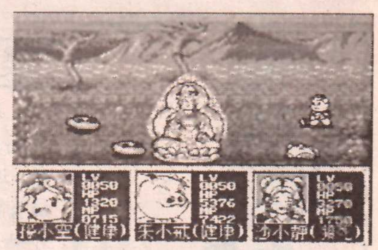
白茫茫的乌鸡国，北方有个昌平县。在这里买齐用品后，再向北行，到了乌鸡城。可是刚一进门就被敌人打了个全军覆没。先不要着急，有人会把小空救到天龙庄，村人说想要打败怪兽就得去西北方



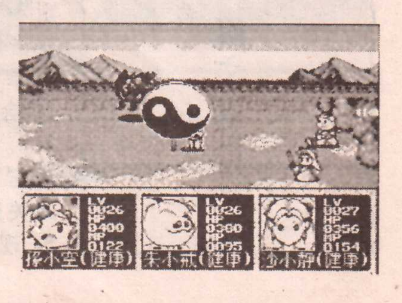
的“参天大树”请道长出山。小空请来道长，果然是名不虚传。只一挥手，便把怪兽杀得片甲不留。道长送给了小空几滴兽血（别瞧不起这几滴血，到时绝对有用）小空这才知道“天外有天，人外有人”。乌鸡城的北方有一火熔洞，幸亏有兽血。走进了火熔洞，向左行便可见到红孩儿，知道村里的小孩都是被他抓走的。几番打斗，便胜了红孩儿。救出孩子们，回到玄武村，和一个人对话，便能知道西北方的雷火洞的咒语。到了雷火洞输入咒语后……

第六章 回到未来
（天竺国）

天竺国是最终的目的地。身旁



便是大诗人李白描写的白帝城，在白帝城的北方有一座盘丝洞。但是进不去，门前有一块大石头堵着。这时前往东南方的白沙村，得知只有用封刃剑才能打开石头，而封刃剑在东面妖精泉的鲤鱼精手里。前往妖精泉消灭了鲤鱼精后，得到了封刃剑，暂由小静保管。回到盘丝洞口，用封刃剑打开石头，在洞内打死了六只蜘蛛精。第七只跑到了妖魔谷里。将它就擒后，又看到了一个恶心的百眼魔君，将他杀了后，就可以通过幻影蜘蛛关了。前方有一座洪福村。在村中知道北方有一个芭蕉洞。小空前去借扇，可一见到铁扇公主就被大风吹回了洪福村。去东北的清炎山，向大师取得定风单后前往芭焦洞，哼！这回可吹不动了。治服铁扇公主后便来到了牛家村，在牛家村装备齐全后，朝北方的积雷山进军吧！大坏蛋牛魔王就在这个山上，在山上找到了牛魔王，要和他打最终的一仗。历尽艰辛，终于收拾了这个大魔头，小空三人乘着时光机回到了未来。好了！结局画面自己去欣赏吧！在天竺国里，还有一个隐藏的村子，这就要靠你自己去找了。





蛛



■文/贾岬

类型:ACT	面市:1992

基本操作:连B键是短跳;单B键是高跳;跳跃键+方向键“前”为翻跃;连A键为飞腿(找好距离才能成功);单A键为拳;A键+B键为放蛛丝,可粘在墙上,这时蜘蛛侠利用蛛丝荡来荡去。此时按方向键下为竖直落地,按B为利用惯性跃下;按A为利用惯性的飞腿(对空中敌人很有效)。在楼房前按方向键“上”可爬行于墙上。

基本功略:

第一关:此关敌人不强。用这关练习一下基本操作和利用蛛丝快速行进(连续按A+B)。拿到一把钥匙后可进入关底,BOSS是电人。这时就要看你的观察能力了。电人一开始在充电,怎样攻击都无效,这时只要到电人右面去,把一个红色开关打开就行了。电人飞到了空中,用子弹可轻松摆平(子弹途中可得),如无子弹,就要利用蛛丝配合攻击。

第二关:在此关可得到炸弹和引爆系统(以后有用),而且还有子弹,子弹旁有一个地方还可落下,否则永远出不来。正确路线的入口有一个绿箱子,可踩着它用一个翻跃跃过去,也能利用蛛丝。途中,会遇到一个箱子挡路,炸弹用得上了。此关BOSS是一个从地下钻出来的家伙,用拳即可消灭它。

第三关:此关会出现一种“铁钩人”,这种敌人非常利害,能不打则不打,如攻击则不要用拳(否则你会先倒下),用飞腿踢它最好。此关途中会出现一个门,不要急于进去(里面是一片黑暗),先要到最左面拿到红外线眼镜,再进入。屏幕上一片红色,这是红外线眼镜起作用了。先到最右边去取子弹,然后向左走,途中会遇到“铁钩人”,用子弹对付它们。出去后会来到一个地方,有一处连高跳都跳不上去的地方,怎么办?别急!仔细观察,会发现有一处带△△标记的场景,我想你该知道怎样做了。本关BOSS有三个假身,第四个才是真的,战头吧!

第四关:这一关敌人变强了,而且头目也会飞出来扔炸弹。因此要多在墙上爬行才能避免受伤害。与BOSS对战的时刻到了!头目有一双翅膀,总在天空中飞来飞去。些时攻击不到他,只有在他降落时攻击才有效。不过,也可到右面拿取子弹,在空中射击(但是威力小得多)。

第五关:这一关是黑夜,蜘蛛侠踏着夜色在森林中行进。途中会遇到扔斧头的敌人和飞鸟,不去理他,放蛛丝快速通过。进入关底了,BOSS这么利害!怎么办?用子弹对付他!这么多子弹,要消灭头目绰绰有余。

第六关:这是本游戏最后一关。敌人是各关敌人的综合,而且都变得非常利害。快跳!不要和敌人战斗,这虽然有损英雄本色,但为了保全性命……最终BOSS是一个有六条机械手臂的家伙。能不能消灭他,就看你的本领了。





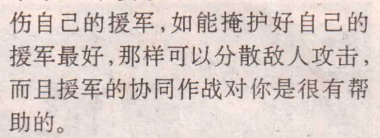
《武装雄狮》是著名的三维游戏制作商"GAME ARTS"公司为土星开发制作的第一款三维模拟实战游戏。

游戏以假想的2015年的近未来时代为背景。游戏主角是一部新世代的装甲战斗兵器，代号为"HIGH-MACS"。它具有高度的机动性和强大的火力，能在各种地形和环境下进行战斗，它最醒目的标志是在左肩上一只长着翅膀的雄狮。这个标志是取自希腊神话中的战神鹰头狮，用插上翅膀的雄狮来形容这部具有飞行能力的装甲兵器真是再恰当不过了。



游戏中主角的移动和攻击方式很多，主角可做360°任意移动并可进行全方位的进攻，更可跳到空中展开功击，具体操作方法是:X键为前进，按两次为快进,A键为后退，按两次为快退，方向键控制主机的左右移动及上下视点的变换,Y键为夜视,Z键为飞行,C键为武器选择,R键为攻击,B键与方向键组合可进行固定视角的横移、斜移,L键与方向键组合可于任何状态下进行上半身的转动，以便迅速攻击从背后偷袭的敌人。

由于此游戏具有一定的难度，因此需要了解一些打法上的常识，首先应注意视窗左下角的雷达扫描仪，上面的黄点代表敌人，红点代表正在攻击的敌人，蓝点为援军，蓝色圈点为补给处，蓝色圆圈为补给直升机。行动时要经常注意雷达，尤其穿越丛林时要小心谨慎，因为此时雷达会受到干扰，如不小心便会落入敌人的重围。补给对于完成任务是十分重要的，需要时可按开始键观察补给机的动向，补给机降落时视窗上会有提示，应及早向补给地点移动，以便及时补给并保护补给机不被敌人击毁。另外，战斗中小心不要误伤自己的援军，如能掩护好自己的援军最好，那样可以分散敌人攻击，而且援军的协同作战对你是很有帮助的。



游戏中应根据不同的敌人选择不同的战器和进攻方式，移动慢的敌人用主炮即可，对于比较集中的敌人可选择杀伤面大的爆弹，但最好飞到空中使用，有些敌人移动的较快，攻击时需要有提前量，对于防御力较高的敌人最好从空中攻击，因为敌人的上部防御力都相对弱一些，直升机可用机枪对付。正确地选择武器对于有效地摧毁敌人的进攻是很重要的。

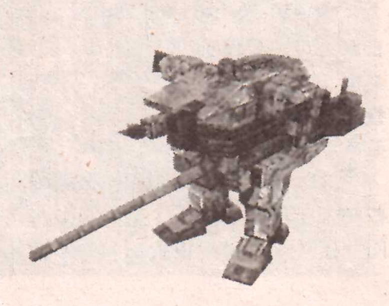
次世代机的游戏一般都有非常漂亮的片头动画，而《武装雄狮》的片头动画更是出类拔萃，见过此游戏的人却会被其精采的片头动画所吸引，由于完全采用三维电脑动画制作，画面清晰漂亮，其宏大的场面、逼真的效果令人赞叹不已。

另外，非常值得一提的还有此游戏的音效，由于采用了三次元的环绕音响效果，使人感觉十分真实，临场感极强，如敌人由远及近的脚步声，穿过丛林时的树叶声，直升机掠过头顶的轰鸣声，声音近大远小，而且根据你所处位置还会有前后左右不同的效果，令人仿佛真的置身于战场之中。

玩此游戏不仅可以享受真实的战斗场面和逼真的音响效果，更可以从中体会到制作者一丝不苟、严谨求实的创造精神。另外，由于此游戏有一定的难度，还可以培养游戏者的反应能力和顽强的战斗精神，只要拥有坚强的毅志，最终的胜利将属于你！

未来的世界正笼罩在战争的炮火中，驾驶这部具有神所赐予的强大力量的装甲去捍卫未来世界的和平吧！

(注：此游戏比较紧张激烈，玩一定时间最好休息一下)



3DO流行GAME简介

●文/刘管乐

★美少女梦工场2

出版公司:MICRO CABIN
类型:SLG
模式:1 PLAYER
面市期:1996年1月

《梦工场》系列在电脑GAME天地中曾倾倒无数玩家，堪称育成类游戏的极品。现在该系列的第二作移植到3DO系统上，容量由几张磁碟增至一张光盘。为什么此游戏能获得那么多玩家的青睐呢？究其



原因恐怕是那些别出心裁的程式设计、丰富细腻的内容和多元化发展的剧情。在游戏中你要担当父亲的角色，把神赐给你的女儿培养成人。看看在你的关心和教育下，能使那个幼小女孩最终变成什么样的人？是公主，武士，还是魔王？总之有六十多种不同的结局在等待着你。值得一提的是3DO版的《梦工场2》与电脑版本相比有许多不同之处，如背景画面采用实景扫描图，所有对话均为真实人语配音等。

★对决！水的乐园

出版公司:SANYO
类型:ETC
模式:4 PLAYERS
面市期:1996年1月

这款由三洋公司制作的节目有些类似于《炸弹人》，无论是单人闯关还是多人对战模式都在一个固定的画面内进行。游戏者可以在八个可爱的卡通形象中先择其一，以同其它对手在水的天地里决一胜负。背景中有墙壁、水管、阀门等，当角色用力转动阀门时，激流便会从相关的水管中喷出，在与墙壁的碰撞中曲折地流动。若被水流冲走(卷入下水道)便算败北。当某些挡在途中的气球被水冲破时会出现各种有利于作战的宝物，每大关的BOSS都因善于使用这些宝物而显得十分难缠。

★太空特警

出版公司:KONAMI
类型:AVG
模式:1 PLAYER
面市期:1996年1月

KONAMI公司的经典作品《太空特警》(英文名《POLICEN-AUTS》)动用了两张光盘的容量，流程上采用解谜、射击、赛车等多种形式综合的设计，同时还在游戏中加入大量精美的动画以表现故事情节。该作以未来20××年人类在开拓太空科学领域的时代为背景，描述了发生在一位青年警官身旁的一系列曲折动人的故事。由于内容精彩，又是KONAMI在次世代机上的代表作，此游戏刚刚出台即受到众多玩家的喜爱，在3DO游戏排行榜上荣登榜首。这个节目的出现不仅带给游戏者新颖独特的感受，也标志着一种全新游戏形式的诞生。

★泡泡龙·逆鳞弹

出版公司:TAITO
类型:ETC
模式:2 PLAYERS
面市期:1996年1月

若一定要详细划分游戏类型的话，该节目恐怕属于“射击方块”范筹，只不过射出的不是“方块”而是被称为“逆鳞弹”的水晶球。在长方形的框体中，泡泡龙要用弩箭向上发射各种颜色的水晶球，每三个颜色相同的球碰在一起后就会消失。有几种不同的模式可供选择，即可独自演练、也可同程序里的敌手们一较高下。两人比赛时，当瞬间消去大量水晶球的高积分情况出现时，则可给对手的框体内添加很多障碍物，令对手措手不及，十分有趣。

★终极真人快打3

出版公司:WILLIAMS
类型:ACT
模式:2 PLAYERS
面市期:1996年4月

这个英文名为《ULTIMATE MORTALKOMBAT 3》的美版对战类游戏恐怕是“真人快打”系列的



最终，也是最完美之作了。前作《MK3》推出后立即以其独特的战斗形式、流畅的操作感和震撼人心的气势风靡了游戏界。《U MK3》则把原先的十五位战士增加到二十二人，其中有2代中的五位忍

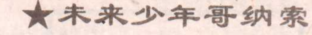


者(三男二女)；在画面效果和操作系统方面也有所强化。续《MK3》在PC电脑CD-ROM、索尼PS、超任和世嘉五代上出品后，《UMK3》于3DO系统中的推出对喜受对战类节目的玩友来说，无疑是个绝好的消息。

★死脑13

出版公司:Ready Soft
类型:ACT
模式:1 PLAYER
面市期:1996年2月

听名字似乎很可怕，象恐怖片似的。其实这是由美国Ready Soft公司制作的又一款动画式游戏。先前的《太空豪侠传》及《龙穴》对大家来讲可能并不陌生，那全程如同放卡通片一样的形式还是相当吸引人的。玩者可以在“影片”中直接控制角色的动作，成败就在一刹那间，这就要求玩者拥有极快的反应能力。本节目是两张CD的大作，画面和音效也更加优秀。故事讲述的是一位喜好探险的年轻人在某个夜晚来到一处阴森的废弃别墅，而这里正是恶魔们栖息的地方……那么就请进入《Brainddead 13》的世界中吧！



★未来少年哥纳索

出版公司:NIPPON ANIMATION
类型:ETC
模式:1 PLAYER
面市期:1996年2月

喜欢观看日本卡通片的朋友，对“宫崎峻”这位日本著名漫画家的名字肯定不会感到陌生。这个游戏就是根据宫崎骏不朽名作——《未来少年》制作而成的。主要内容分为五部分:MOVIE(动画)；原画资料集；多种语言剪辑篇；三段拼图游戏；多格拼图游戏。说是“游戏”，似乎不如称之为“VCD”更贴切些，因为该作主要是让游戏者通过视窗系统欣赏宫崎骏的原作卡通电影。附带的两种拼图游戏完全是为了作点缀。在节目中不但可以看到《未来少年》的全部故事，更能够听到日、英、南韩甚至是广东话等多种语言的剧情对白，十分富于情趣。

★蓝森林故事·风之封印

出版公司:RIGHT STUFF
类型:RPG
模式:1 PLAYER
面市期:1996年5月

3DO上的RPG不多，“T·RPG”这是第一个。所谓“T·RPG”是一种新的RPG形式。在节目开始时，你可以从男、女两位主人公中选择其一，以确定今后与另一种选择截然不同的游戏道路。这个游戏有着极其精美的背景画面和人物造型，堪称3DO系统中绝无仅有的经典作品。两名主角分别是在详和环境中长大的山村青年和从小就磨难于恶劣魔境中的魔族少女。无论你选哪一方主角，另一位主人公都将在剧情中担任对主角有着巨大影响的人物。随着你作出的各种决断性的选择，主人公将不断改变自身的个性。值得一提的是，该作的人物肖像描绘精细，可根据角色所处环境及对话细节的不同而作各种表情的变化。富有神秘、浪漫色彩的剧情及如诗如画的场景描摹都使本作从众多的游戏中脱颖而出，成为3DO玩友们最期待的节目。

★王国的料理大师

出版公司:Sala INTERNATIONAL
类型:RPG
模式:1 PLAYER
面市期:1996年3月

这是一个很有新意的RPG游戏。在剧情中贯穿始终的事儿是“料理”。怎么？当厨师吗？的确，故事的主角就是一位少年厨师。噩运降临在主角的故乡——美食王国，所有人在一夜之间都丧失了品尝食物所必需的味觉功能。为了给大家治好这种怪病、找出幕后的阴谋策划者，主人公毅然踏上了烹调之路。整个游戏使用3D视点(有点类似于《剑与魔杖》)，主角和其它角色的造型都很生动精美，对话时还会出现表情丰富的人物头像。在



3DO的后续机种--M2

■文/刘管乐

众所周知，3DO主机基本上是由美国3DO公司开发、出品的，而此机种得到了日本松下公司的出资支持和业务上的合作，并率先成为32位游戏机的急先锋。但3DO主机推进速度却在各种次世代机中呈明显劣势。基于此种状况，松下公司以一百亿日元买断了3DO公司的64位元“M2”系统的专利权。这样，有关“M2”的一切开发、使用权都隶属于松下公司所有。随着“M2”在96年下半年的发表，这一64位系统将以松下的名义正式于日本乃至全世界推广。

为了使“M2”能够长久、广泛地适用于众多的游戏者，松下正在加紧开发M2系统周边、规格及外部对应等项目。新确定的各项数据同松下在96年以前公布的有所不同。

★CPU--采用IBM、苹果及松下等公司共同开发的64位Power PC 602RISC，工作主频66MHz;

★数字指令群传送速度528MB/秒(3DO主机50MB/秒);

★RAM数4MB(预计可能增至8MB);

★演算处理速度132MFLOPS/秒;

★MPEG 1式VCD解码功能卡标准装备、JPEG展开，MPEG 2(DVD再生可能)解码功能期待高;

★24M真彩(1670万色);

★66MHz DSP搭载;

★解析度640×480线;

★同屏处理100万个多边形/秒(目前最强街机——世嘉Model 2主板36万个多边形/秒);

★4倍速光驱(多分);

★1亿个浮点运算基数单位/秒;

★无限制放大、缩小，128段透明度设定功能;

★真三维画面修补功能。

松下称拥有以上机能的“M2”为“次”次世代的“怪物”，并意欲借用它创造出前所未有的游戏效果。目前的各种32位机都或多或少地受到机能的限制而无法把图像和声音处理得更加完美，玩家们希望64位系统能够实现一点--那就是不再因画面处理上的困难而制约更多更好的创意设计。当诞生了一种能够挥洒自如地运用图形处理方式的主机时，游戏业界的硬件领域又向成熟迈进了一步。

节目中不但要同敌人作战，还必须掌握好几十种名菜料理的烹制方法，这是否也是一种寓知识于游戏中的设计呢？

★失落的伊甸

出版公司:Virgin
类型:AVG
模式:1 PLAYER
面市期:1995年2月

在遥远的过去，人类和恐龙并存于世界上，他(它)们彼此相互帮助，建立了一个永恒的文明时代——这一切浪漫都来自于维真公司的《Lost Eden》。这款名作相信对于电脑CD-ROM拥有者都已十分熟悉，而今又移植到3DO上。本节目的特点是有着异常美丽的背景和动听的打击乐，以及感人至深的故事情节。更为独特之处在于整个游戏均采用三维转换视点，当选定方向时场景以全立体形式移动。这超真实的设计都将把游戏者带入一个神秘莫测的远古年代，与恐龙们一起投身于那奇妙的冒险之旅。



95年日本格斗界最受注目的《V·RⅡ》在土星迷们整整一年的期待和呼吁声中终于推出了。细致的人物造型，真实的格斗动作，美丽的舞台背景，标准的人语，加上抬头、握拳、风向变化、舜帝的肤色变化、JACKY的挑逗，一切的一切都是忠实再现。当你亲眼目睹舜帝那套完美的醉拳时，你一定会说AM2已尽力去做了。与前作相比2代的攻防速度更快，新增许多招式使得每个人实力很平均。

备注：由于篇幅有限，每人新增技又多，加上Ⅰ代也已推出许久，故只介绍新增特殊技，操作规则(以对手在右方为基准)

A.防御 B.拳 C.腿 ⇨方向短时间按；➩方向长时间按；A+B(同时)被对手背摔时同时按可逃避。其中(*:近距离)(/:对手倒下时)(&:对手蹲下时)

结城晶：八极拳

经过一年多修练的AKIRA再次登场，里门顶肘(⇨⇨B)+进步里胯+白虎双掌打里门+里门+里门+铁山靠(⇦⇨⇨B+C)等一系列豪爽组合技与使用，秘奥义崩击云身双虎掌和新增外门顶肘等返击技的快速输入则是取胜关键。疾风怒涛的八极拳一发K·O

跃步顶肘：⇨⇨⇨B
白虎双掌打：⇩⇦⇨B
独步顶膝：A+C后A放开
扬炮：⇘⇘B
大缠崩捶：⇨⇦⇨B+C(*)
开胯：⇨A+B(*)
翻胯：⇦A+B(*)
击步翻胯：⇩A+B(*)
进步里胯：⇙A+B(*)
顺步翻胯：⇦⇩A+B(*)
外门顶肘：A⇦+B(上段拳返击)
单翼顶：A⇦+B(上段腿返击)
外门顶肘2：A⇙+B(中段拳返击)
上步卫靠：A⇙+B(中段腿返击)
翻身单打：A⇩+B(下段拳返击)
双拍手：A⇩+B(下段腿返击)
崩击云身双虎掌：(以下三招连击)
崩拳：A+B+C(*)
鹞子穿林：⇦⇘B+C(崩拳着力后)
双掌：⇦B或⇨B(鹞子穿林着力后)

陈佩：燕青拳

漂亮的陈佩又回来了，返回实力上有了明显提高，是初学者喜欢的人选，燕旋摆柳等一套返击技则使上极者在强敌面前也游刃有余。

背身穿拳：⇙+B
穿冲拳：⇘+B
里圈捶：⇦⇦B
高端脚：⇨⇨C
飞燕烈脚：⇗CC
燕阵旋风脚：⇦A+C
燕旋摆柳：⇦B(上段拳返击)
螺旋按拳：⇦B(上段腿返击)
燕旋摆柳：⇙B(中段拳返击)
架腿旋转：⇙B(中段腿返击)
制燕挂塔：⇦⇩A+B(*)
燕风轮翔：⇨A+B+C(&)

陈洛：虎燕拳

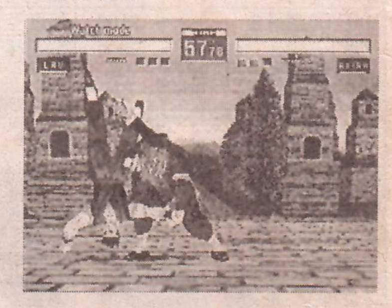
上届格斗赛的胜利者这回再度加入，主要还是以空中连环转身腿(BBBC)的追击为主，远距离的顺步冲拳+双拳旋风腿(BBC)的奇袭也很重要，谨记，抓住每一个机会把对手打下台去

顺步冲拳：⇘⇘B
翻身肘击：⇙B
地扫腿：⇨⇩C
腾空虎穿脚：⇗C
虎穿脚：⇗A+C
踏袭击：⇘C(/)
柳手挂塔：⇦⇩A+B(*)

WOLF：自由式摔跤

威力巨大的摔技有一发逆转的作用，与动作迅速的对手过招切记耐心，等待破绽出现后再给以重创

进步扫首：⇦B
腹刺：⇨B　　力掀：⇩⇨B
连击抬肘：BB⇨B
腾身自重：⇗C



并列屈：⇨⇩C
进步落肘：⇦B+C
跃袭：A+C　　小翻腿：⇨A+C
大翻腿：⇨⇨A+C
自翻腿：⇦⇨A+C
旋腿：⇙B(中段腿返击)
肘制：⇘B(/)　　臂制：⇧C(/)
翻身夹砸：⇗A+C(*)
大背负：A+B+C(对手背后)
腰捶：⇩A+B(&)
脑门轰炸攻：⇘A+B+C(&)

jeffry：自由式摔跤

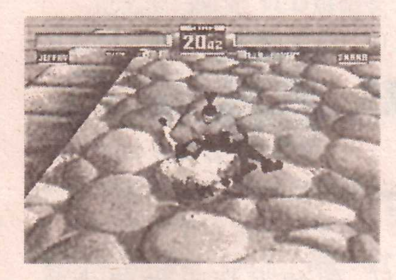
脑门轰炸等大威力摔技比前作更易使用，空中强劲三连击也依旧存在，希望你不要辜负jeffry那强大的身躯。

进步落肘：⇦⇨B　劈月：⇦⇘B

直蹬腿：⇨⇨C

力蹬腿：⇨⇩C

头捶：⇨B+C　插月：⇩B+C



撞月：⇙⇨B+C

臂进:A+B+C

力踏：⇘C(/)

抓举：⇦A+B(*)

力落膝2:⇦⇨⇨A+B+C(*)

撩阴进身轰炸:(以下两招连发)

撩阴：⇩C(着力后)

脑门轰炸：⇩⇘⇨A+B+C

三联环碎礁:(以下三招连发)

碎礁：⇦⇨B+C

碎礁2:⇨B+C

碎礁3:⇨B+C

影丸：柔术

叶呀龙和雷龙飞翔腿(⇨⇨A+B+C)的交替使用可以迷惑对手，小手返也让对手有所顾忌，弧延落(⇦B)入力后加飞鸟(⇧B)能给于重创，最重要的是流影腿(⇨⇨C)的返击，能让你感到柔术的精华。

侧弹：⇙B　幻叶：⇦A+C

叶呀龙：⇨⇨A+C

地走：⇦⇙⇩C

落闪刃返：⇩⇨B+C B+C

里闪刃返：⇩B+C B+C

踵落：⇘C(/)

小手返：⇩B(上段拳返击)

迷叶铲：⇦⇦A+C(着力后)⇩C

迷叶：⇦⇦B　迷叶扫：⇦⇦C

沙拉：截拳道

冷美人沙拉也再度参加这次格斗赛，给人感觉实力还是很强，新增返连环等腿技都很优美，另外前作许多无法使用的追击技也能轻易使出，相信只要不断努力这回一定搞得桂冠。

侧击：⇘B　回避击：⇙B

升腿：⇦C　返连环：⇩⇦CC

刺探：⇙A+C　旋腿：⇧C

跃旋腿：⇗C

跃身回旋腿：⇗A+C

转身蹴：⇦⇦C　转身捶：⇦⇦B

踢尘：⇘C(/)

杰克：截拳道

许多前作中强劲的招术都变得有破绽了，不过抬膝(⇨C)十回旋蹴(⇖C)的威力还是很大的，用心



去练还是能在自己的格斗界内制霸的。

速捶：⇘B　刺探：⇦C

速旋风2:A+C ⇩A+C

五连环：⇩B+C C(连按四次)

回避击2:A B

旋腿2:⇦⇨B+C

穿耳捶：⇨⇦B+C(*)

力捶:B+C

转身蹴：⇦⇦C

转身捶：⇦⇦B

舜帝：醉拳

华丽的醉八仙让人赏心悦目，连环前旋扫腿的追击大快人心，最多八回饮酒，攻击力增1.5倍，获胜一定不难吧。

仰饮杯手：⇘B

月牙叉击：⇘B

横扫击：⇦B

连截颚手：⇨B

挑腕擦拳：⇩⇘⇨B

仰手踏脚：⇦C

反蹴连腿寝：⇙CCA

宇舞双转脚：⇨⇨C

背倒连旋脚：⇙⇙C

横双手:A+C B

倒脚：⇩A+C

翻身连穿脚：⇦A+C

转倒立：↷　龙屋脚：⇧C

连环旋扫腿：⇩B+C CC(饮酒三回)

飞天崩击：⇗B　旋子：⇗C

倒袭里肘:A+B+C

里昂：螳螂拳

经济实用的螳螂拳，也很受初学者青睐，贴身双勾手的多多使用和一击倒地的招术的多用是关键。

落击拳：⇘BB　箭疾步：⇨⇨B

纵跃穿掌：⇧B

泰山双拘手：⇦B

膝击捶连：⇙BB

偷步背扫手：⇘A+B

双耳旋风：⇨A+B

前扫腿：⇩CC　穿弓腿：⇩⇩C

登旋腿：⇩C A+C

疾地扫腿：⇘A+C

转身撩阴腿：⇨⇨A+C

魔盘手:A⇨B

斜步斜扫捶:A⇘B

闪转空脚：⇗C



土星天分肘：⇦B+C(*)

采手炮靠：⇨⇨A+B(*)

贴身双勾手：↷A+B(*)

水银人选择：选人画面⇩⇧⇨⇦+A

黄金人选择：选人画面⇩⇧⇦⇨+A

希望大家早日成为武林高手。

(由于技术故障，上期攻略无法使用，特此更正，并向广大玩友至歉!!!)

——本刊编辑部

上海永恒电子电器有限公司

——上海游戏专营之星

公司宗旨：全心为顾客服务 保证优质低价

▲小教授 2000A 型立体学习机（带软驱）1180 元；2000B 型立体学习机 850 元；2000C 型立体学习机 680 元；学习软件:《英语教授》、《WPS 中英文编辑》；世嘉 I 立体机 460 元；世嘉 II 立体机 520 元；原装世嘉机（NTSC）680 元（送 NBA 蓝球）；世嘉卡代表价：原装侍魂 165 元；原装饿狼传说 II 145 元；原装梦幻之星 IV 190 元；原装 96FIFA 145 元；世嘉 6 键小手柄 40 元

▲原装美版超任机 950 元（送卡）；32M 博士七代 1480 元；UFO 34M1580 元；超任手柄 60 元；原装超任手柄 100 元；制式转换器 140 元；空白 3.5 寸磁盘 2.2 元

▲世嘉土星 2400 元；原装手柄 220 元；精装手柄 140 元；VCD 解码器 1530 元；土星原版碟代表价:VR 战士 II 550 元；王国传说 350 元；大战略 II 460 元；卒业 II 310 元；空想科学世界（RPG 2 枚 CD 装）550 元；VR 战警 800 元（带 VR 枪）；土星记忆卡、VR 大手柄 500 元；方向盘 550 元

▲索尼 PS 2700 元；原装手柄 280 元；精装手柄 190 元；记忆卡 250 元；索尼版碟代表价:第四次机器人大战 620 元；山脊赛车革命 590 元；忍空 300 元

▲松下 II 型 3DO 1900 元；精装手柄 140 元；VCD 解码器 1650 元；特价供应 3DO；原版碟代表价：三国志 IV 100 元；信长霸王传 100 元；爆笑人生 100 元；单车大赛 100 元；魔天创灭 100 元；星球大战 II 100 元；午夜陷井（2 枚装）150 元

▲GAME BOY 手掌机 530 元（送卡、电源和放大镜）；GAME GEAR 彩色手掌机 1050 元（送卡、放大镜）；以上产品由本公司独家保修

▲本公司办理各种 8 位卡、16 位卡出租 1 元/天原版土星碟、PS 碟出租 1.64 元/天及各种软件的贴换业务

公司全国邮购部欢迎各地客户邮购及索价，来函请写清回邮地址、姓名、邮编，（索价请附 2 元成本费，电脑报价，来函必复）



地址：长寿路 600 号（燎原影都边）

联系人：周 伟 邮编：200060 电话：(021)62777339


足不出户而尽晓天下明星、巨片，这并非神话，而是 Microsoft 公司的 Home 大百科系列的作品之一《Cinemania96》。该软件运行于 Win95，包括 20356 部电影简介，4362 位影人传记，930 部电影评述以及 27 部经典影片的片断。资料详尽，查找方便。
电影大百科
Microsoft®
CineMania 96®



《历史大登陆》

高难度的海陆空立体作战艺术，让您一展军事才华。



《城市大攻坚》

战火纷飞，硝烟弥漫，险象环生，现代城市大攻坚！



《未来大核战》

穿越时空，扑灭核战火，捍卫人类和平。



《成吉思汗》

天高地远，铁骑狂沙，一代天骄，驰骋欧亚大陆。



《铁骑喋血》

历史幻想策略游戏，多线式发展剧情，更是惊心动魄。



《巧克力 WORD》

智能趣味打字游戏，生动绚丽，妙趣横生，寓教于乐。

清华大学国家光盘中心游戏制作部是国内最大游戏制作商之一，凭借自身的技术实力，开拓"金盘游戏"，现诚聘有志之士：1、测试员：自己有计算机，能玩光盘游戏。2、电脑美工：有较好的美术基础，会使用PHOTOSHOP、3DS、ANIMATOR者优先。3、程序员：有一年以上C++编程经验，会汇编语言更佳。

招聘联系人：杨南征　电话：62782767



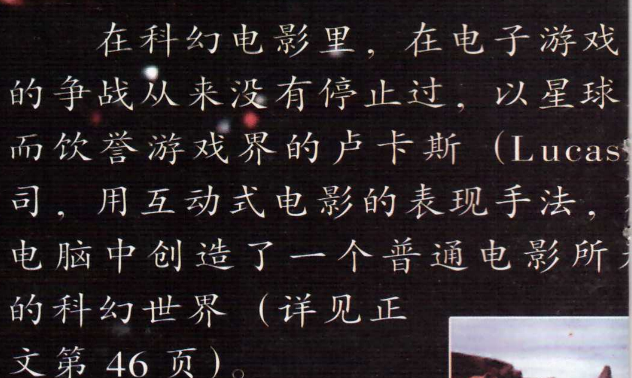






星球大战系列——

绝地大反



在科幻电影里，在电子游戏
的争战从来没有停止过，以星球
而饮誉游戏界的卢卡斯（Lucas
司，用互动式电影的表现手法，
电脑中创造了一个普通电影所
的科幻世界（详见正
文第46页）。



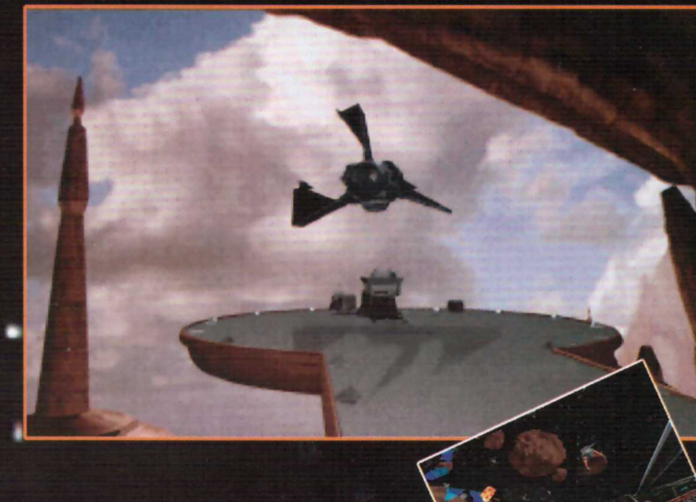
出品：LucasArts
面市：1995
配置：486/33/8+CDROM



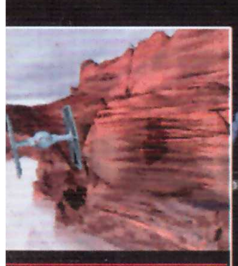


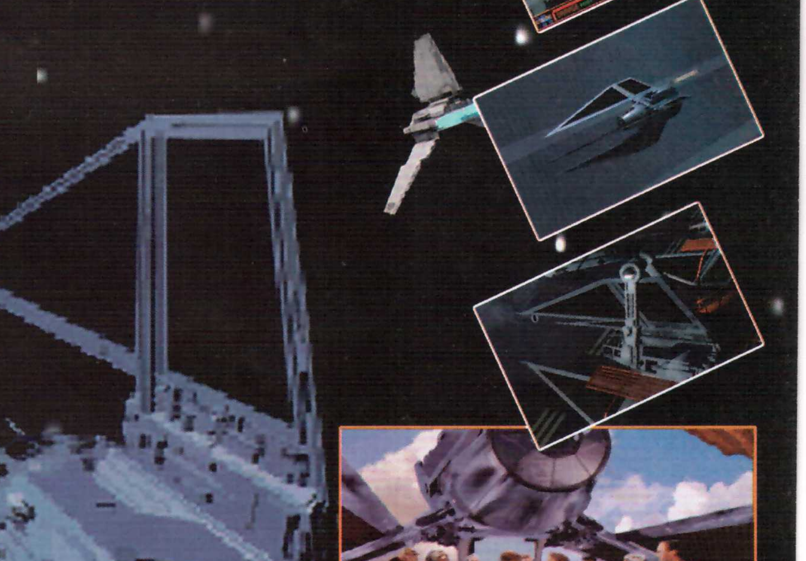


攻 II




中，星际
大战系列
Arts）公
在玩家的
无法实现







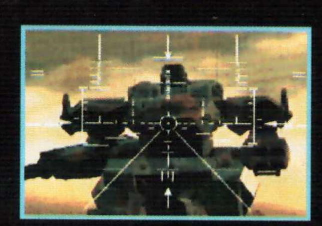
机种:土星

GUNGRIFFON

THE EURASIAN CONFLICT

PRESS START BUTTON

游戏以 21 世纪初世界纷争为背景展开，身临其境的 3D 射击效果，逼真的三次元音效，沼泽、沙漠、雪野、长城、恶劣的气候、顽强的敌人，你将驾驶最先进的步兵装甲战车驰骋在硝烟弥漫的战场……






格斗再起新高潮 全面超越“真人Ⅲ”
WWF'95 疯狂大摔角
No Pain, No Game!
笑傲街霸仔 看今日硬汉属谁
指点ACT 问天下高手有几
没有血腥、
没有怪招，
只有剽悍、
只有火爆。
100%的男人GAME!
容量:17M(PC) 种类 ACT 出品:Acclaim
配置:486 33 8 机种 PC、PS、MD、SFC等
WRESTLEMANIA
THE ARCADE GAME
PERFECT!
Acclaim

第三界“电脑爱好者城”招商

主办单位

《电脑爱好者》杂志

协办单位

《计算机世界》《微电脑世界》《中国青年报·电脑大屏幕》

去年 今年 **“电脑爱好者城”** 业绩令人称道 再爆消费热点！

各电脑厂家：

去年盛夏，《电脑爱好者》杂志举办，由惠普、联想、长城、苹果、长白、银河、威望、麦特、科利华、时代、怡江和联邦软件等名流厂家同台主演的第二届“电脑爱好者城”活动，得到首都消费者的好评，民族文化宫门前九曲十八弯的购票长龙，被新闻界称为奇观。今年，第三届“电脑爱好者城”将于7月18-22日仍在民族文化宫举办。消息传出后，已有众多中外著名电脑企业捷足先登。第三届“电脑爱好者城”规模更大。

开城前将在20家报刊上向全国读者推荐1996年主流电脑产品。

参展单位请尽快按下列地址办理手续、索取文件。

地址：北京市海淀区白石桥路48号“电脑爱好者城”办公室(100081)
电话：2184019　2172627　2176018　传真：2184019
联系人：薛晓威　弓宇　王彦　衣影

《电脑爱好者》迁址通知

《电脑爱好者》杂志社已于近期迁址，敬请全国读者相互转告，务按新址与我们联系，并欢迎新老朋友到我们的新家作客！

地址：北京市海淀区白石桥路48号(100081)《电脑爱好者》杂志社

电话：编辑部：2184020 发行部 邮购部：2176018 公关部：2184019 2172627

传真：2184019

招聘启事

《电脑爱好者》是一本月发行量达15万多册的科普杂志，创刊于1993年。现经北京市人事局人才市场管理办公室批准，本社招聘下列人员：

编辑记者6人：计算机专业，本科以上学历，有采编经验，文字能力强。

广告经理1人：熟悉计算机市场，精通广告业物，有较强公关、组织与市场策划能力。

销售经理1人：熟悉计算机业务知识，有市场营销经验。

以上人员须持北京市户口，35岁以下。胜任者待遇从优。

应聘请按上述新址与我社办公室赵志英同志联系。　电话：2184018 2184019



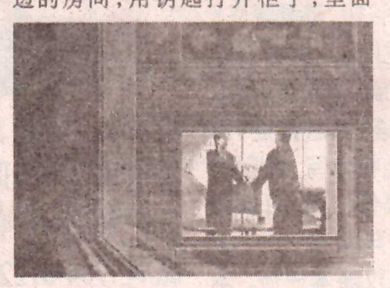
在这光盘林立、新游戏不断的时代里,各位可曾找到自己喜欢的游戏,还是跟笔者一样感到精品不多。如果真是这样,不如与笔者一起来怀旧。来看看那些因我们追逐新游戏而忽略的老游戏中的闪光之作。《女间谍》是一款以第一人称视野进行的冒险类游戏。游戏的过程是在特定的画面内完成某些事情即可转入下一个画面。看似难度不高,其实不然。因为游戏中物品的使用不是唯一的,而正确的使用方法只有一个。如果用错了,好一点的话立刻对你说GMAE OVER,不然就只有等你玩了很远的时候才会发现,到那时就剩下LORD或RESTART了。除了物品还要注意对话,如同《魔胎》答错了也要死翘翘。至于游戏的控制,虽然是老游戏可一样是全鼠标,当然除了存取进度。而游戏内容,由于笔者对满屏的英文向来是一带而过(其实是看不懂),所以各位就只有在玩的时候自己留心了。

第一章

女主角DORA正为想不起手提箱的密码而着急,不过我们可以帮住她,出三次门就可以让她想起来。打开手提箱,里面有一只电动牙刷。先把牙刷上的电压调节开关扳到110V,再从抽屉中拿出插座插在电源上,然后把牙刷的插头插在插座上,打开牙刷开关,得到药剂,收回插座。接下来就该给药剂找个藏身之地了。嗯,有了,打开电冰箱的门,把药剂放在制冰盘里,倒入水,插上电源,再关上冰箱门,就可以出去了。

在大厅,拿到钥匙牌、硬币及第一份报纸。把钥匙牌给女招待换成钥匙。桌上有本书,看着看着发现有一缺角的页,仔细一看原来是半个电话号码:674,再瞧瞧书下的电话簿,终于找到了一个完整的号码(随机数),去房间打这个号码得到进入QUL的密码(随机数)。刚要出门,就有电话,之后场景转到了游泳池。

与PRISCA交谈她会给你一个电筒,再把帽子给她,这样就可以打开被帽子压着的开关,发现藏在水池下的装饰品。跟SHARON要一杯咖啡,趁机拿走块糖。最后去右边的房间,用钥匙打开柜子,里面



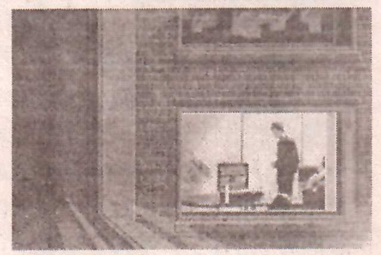
有个随身听。用硬币打开电池架,拿走里边的电池,电筒就可使用了。出来后就可以去大街了。

先去QUL,刚要拿钥匙,不知从哪窜出一只狗来,虽然没有肉包子,但是糖也可以代替。回到大街,然后去电话亭。投入硬币,拨电话簿上的号码会得到身份卡上的密码(随机数)。最后来到了停车场。用钥匙开储存柜的门,把电筒照在拉手上,关门。从衣服口袋里找到汽车钥匙。打开红色车,与车旁的JON交谈,在车中找到身份卡,插入识别器中,输入密码,于是来到了顶楼。

房间里没别的,只有个死人,不过冒险游戏从来就是连死人也不放过的。先打开台灯,从死人的衣服里翻出个包,打开里面是盘磁带,在书架上找SPRING会出现一个暗格,拉一下里面的绳索,找到放音机,把磁带放进去,听完录音,第一章也就完结了。

第二章

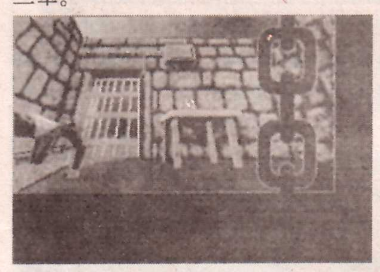
来到服装店,找到第二份报纸。先去左边的房间,看一看地上的纸片,再去中间的房间,拿起地上鞋盒里的高跟鞋,最后进入右边的房间。房间里有个门,推一下,拿走上面的铃再进去,原来是个仓



库。左边是柜子,右边是几张画。卷起左下方的画,拿到钥匙,再拿走柜子上的标签,然后移走左下角的盒子,出现一个被锁住的门,用钥匙打开锁,再用高跟鞋打开门上的横杠,然后用标签打开门,里面是个密码锁,把从报上看到的密码DOC输进去(输入时,拨一下拨盘,输入一个字),暗门就被打开了。

进去后居然是个实验室，桌子上有部电话留言机，倒过带子听一听，再把它全部抹掉，顺手拿起旁边的手术刀。看看周围，架子上挂了件白大褂，应该有些好东西，果然找到了口罩与钥匙。用钥匙打开衣架旁的铁柜，拿到照片，用高跟鞋打碎瓶子，拿到两个药剂。搜刮完毕，就可以打道回府了。

把大厅里的第三份报纸拿走，回房间。从地毯上拿起别针，从桌上拿到巧克力，看一眼水杯，下楼。碰到了个烦人的家伙，非要聊聊天，答错了还拿GAME OVER 吓唬你，不过只要按12121的顺序就可以把他轰走了。捡起地上的纸片，终于凑齐了电话号码(还是随机数)，赶紧回房间拨此号码，于是来到了第三章。



第三章

先从车上拿十元钱，不走正门走侧门。在垃圾箱里捡到第四份报纸，把照片插入门底缝隙内，用手术刀捅一下钥匙孔，抽出照片得到钥匙进入厨房。

厨房里有上下两排厨柜，拿所有能拿的东西，应该有氨、漂白粉、干布、苏打及一个盆。拿漂白粉时要注意，先要把它底下的厨柜打开，里面是个桶，再去拿它前面的酒杯，但是酒杯掉下来了，不过正好掉到底下的桶里，所以没有发出声音，这样漂白粉就可以拿出来了。弄湿干布，戴上口罩，DORA俨然一个药剂师的模样，再把苏打、漂白粉及氨放入盆里，立刻开右边的小门，把盆放上去，赶紧关上，再把湿布塞进门　缝里，一会儿，里边的人就全撂倒了。之后来个美人救美，会得到戒指，随后进入第四章。

第四章

来到红与蓝俱乐部，先被门卫宰了一刀，不但要给他别针证明身份，还要给他十元钱作小费。进去后又是一次死亡聊天，按122121选择就可通过……

交谈停止后，把巧克力给他吃，等他倒下拿走他手上的印章戒指，进到内屋。从地上拿起鱼网，打开



鱼缸灯的开关，仔细看鱼缸里的亮点，原来是个贝壳，用鱼缸旁的钢桶打开它，再用鱼网捞出里面的珍珠，回手碰一下鱼缸左边的那只鹦鹉，它会叼起一只雪茄，拿起雪茄放进左手的头像嘴里，再掀开头像的眼罩，把珍珠放到头像眼中，一道光触动了右边雕像的机关，查看雕像的底镶板，把印章戒指放上，打开了暗门。结果白忙活一场是自投罗网，被人捉到了第五章。

第五章

按12121的顺序即可摆脱死亡问答的阴影，之后来到了洗手间。从废纸筒里找到注射器，打开中间的玻璃门，拿到剃须膏，用注射器从左边瓶中吸入液体，再打开左面的暗墙，把注射器的液体注入到暗墙左上角的小瓶中，出去后用小瓶打败看守，来到了一间很具有艺术色彩的房间。

拿到第五份报纸，用电筒照一下显微镜得到音名:BADG+E(加号的位置是随机的，另外附上音名的排列顺序：CDEFGAB，还有加号出现在哪个音名上，就代表此音名所在键位右上的黑键)。观察房间里的画，发现一张画的画框上有机关，触动后打开了壁钟的门，再把戒指放在显微镜下得到一个生日，按照这个生日所属的星座，在壁钟上找到对应的符号，按壁钟左边的钮把指针指到该处，按壁钟右边的钮打开钢琴开关，按照音名弹奏，就打开了最后一个暗门。

从躺着的人的口袋里找到打火机，把报纸放在桌子上，点燃它，于是全部工作就结束了，换句话说就是通关了。

结束语

攻略写完了，笔者还想再唠叨几句。《女间谍》这款游戏可谓是又老又小矣，只有4M左右，按照攻略二十分钟就可以打穿，但是作为冒险游戏，《女间谍》的内容与谜题设计得很不错，游戏中主要是寻找线索和破解各种暗门与密码，倒也符合间谍这个题材。虽然现在的游戏是又多又大又华丽，但是笔者却认为大小与外表并不能说明一切，只有内容才是最主要的。举个例子，《运输大亨》也只4M,但是所营造出来的效果与所表现出来的内涵绝不是数字可以说明的。游戏作为一种娱乐，要想升华为艺术，就要在内涵上下工夫，应给人以更多的启迪。如同电影，历经百年沧桑，终成为电影艺术。好象扯得太远了，其实笔者只想说，作为新一代的玩家，不应跟在厂商的后面，应该以自己的心态去玩游戏，体验游戏，真正的理解游戏。


终　结　画　面



中国人的强手棋 大富翁3

■文/玄狐小组——宏逸

许多年前一位叫帕克的老外发明了强手棋(Monopoly),并且迅速风靡世界。于是大宇公司的狂徒制作组就根据它制作了中国特色的强手棋——《大富翁2》,在房地产生意之外又加入了炒股票的致富之路。性格各异的人物,丰富的随机事件,幽默的串场对话,在PC游戏中好评如潮、长盛不衰。随着它的一炮打响,强手类游戏如雨后春笋般出现,诸如《富甲天下》、《爆笑三国志》、《嘻笑春秋》、《超级大富翁》等,虽然都有新意,但在趣味性方面远不及《大富翁2》,只是增加了我们对《大富翁2》的续集的期待而已。狂徒们当然不会对此无视,在推出了中文RPG的极品——《仙剑奇侠传》之后,终于制作出了大家期待的《大富翁3》。初见《大富翁3》,我们的感觉是既亲切又惊喜,亲切的是游戏保持了原作的风格,惊喜的是游戏中有许多新的创意使其在趣味性方面更胜前作。

游戏中的登场人物一共有十二名,前作中的阿土仔、孙小美和钱夫人继续到《大富翁3》中发财,同时又加入了香港大款林娇娇,美国报童小丹尼,日本职业女性石桥贵子,阿拉伯石油大亨沙隆巴斯等九名有趣的人物。每个人的串场话都有所不同,欧美人一律说英语,日本人当然说日语,阿土说闽南话,而孙小美不知怎的变成了北京人了,(不过手册里如果不说她是北京人我还真听不出来)。最有趣的那个沙隆巴斯,阿拉伯语没人会说所以一律用图形代替,破了财之后你就会看到破碎的心或是长翅膀的钱。最可恶的还数阿土了,在游戏中简直变成了大老千,屡屡在拆了我的摩天大厦后说:“别人的失败是我的快乐。”



游戏在台北、台湾、大陆三个场景中进行,不同的



场景中除了地名不同外还有当地特有的自然景观,企业和上市的股票都不同。房地产业的运营方式基本同于前作,先买空地,再次经过地追加投资,依次建起平房、店铺、商场、商业大楼和摩天大厦。但使用改建卡可将其改建为连锁店,连锁店单独收费,每间2000元,经过时收费额是全部连锁店总和。另外在台湾和大陆还有一些出租地,你经过时可以用一定的月租租用,再次经过时可以在上面建起饭店、办公大楼和度假中心,经过时都要交租金,并且经过饭店要住一至三天,在度

假中心必须停留两天。

游戏中在股票市场的运作方式上较前作有较大改进。股票共分为三种，第一种是仅供炒作用的企业股票，前作中的股票全部是这种。第二种是可以用控股的方式取得企业经营权并得到分红的股票，当你停在企业路段时可以购买原始股，同时也可在股市以当时的价格购买，持股最多的人自动取得经营权，每月按持股百分比分红。第三种与第二种基本相同，但不上市进行交易，只有经过企业时购买，自来水场、电力公司属于此类。股市只要经过就可以进入，炒股的机会大大增加，不象在二代中股票暴涨时干瞪眼，等到进了股市时已经跌赔了。

前作中的财、福、衰、穷四位神明依然存在，不过有大神和小神之分。大神是每次都显灵，而小神则是时灵时不灵，大神附身七天离开后自动转为小神，小神附身七天离开后自动转为大神。游戏中还加入了天使和魔鬼，天使附身后，所到之处的房屋一律加盖一层，面魔鬼则拆掉一层，碰上他们是福是祸还很难说。他们二者也是互相转化的。新出现的还有专门罚款和吊销驾照的警察，抢走你10%现金的流氓和咬人的恶狗(被咬后住院三天，开车时可将其压跑)。卡片共有26种，新增的有与指定对手平分现金的均贫卡，只换房子不换地的换屋卡，把一条街上所有房子加盖一层的天使卡等。售地卡则不是只限于卖自己的地，可以出售任何人的地，参加自己房产的拍卖会时的感觉真让人哭笑不得。这次还新添了道具一栏，买摩托后可一次扔两个筛子，买轿车可一次扔三个筛子，这对冲过“死亡街”很有帮助。路障和地雷相当于原作中的同名卡片，飞弹十分有用，可另3×3格内的人屋俱毁。信用卡可在银行申请，在没有现金时可以预支。够买卡片和道具不再用钱而是用点，点可以在赌城用钱买、在游乐场挣或是去赌博。

游戏中有一个新设定的叫物价指数的参数，游戏开始是物价指数是1，当某人的总资产先达到近一百万



时物价指数将上升为2，这时过路费将涨至开始时的两倍，以后总资产每上升30万时物价指数就上升1。钱少的很快就将倒闭。也可以说当物价指数涨成2时谁最富谁就是最后的赢家。另外电脑对手的智商较二代高了不少，他(她)们会进入黑市场买卡片，会频繁使用购地卡、恶魔卡、查税卡等。

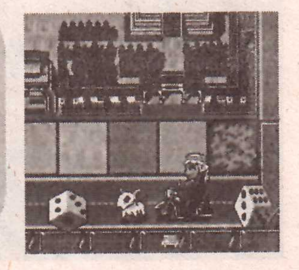
游戏的画风没有沿用前作的320×200,256色的画面，而代之以640×400,16色的画面。这是两种完全不同的风格，这可能是狂徒的一项新的尝试。画面更加精美、细腻，但我觉得游戏中整体色彩运用较淡，不够鲜艳，总的来说我还是较为喜欢前作的画风。游戏中音乐的变化较多，欢快的风格与游戏的风格搭配得很好。操作的设计也很体贴玩家，鼠标箭头总是为你放在最顺手的地方。购物时的计算器等都可以随意移动



到合适的位置，用鼠标箭头在房产上一点就可以查出它属于谁，租金多少。在整体设计上完善了股票交易系统，丰富了神仙和特殊人物，并且增加了新的卡片和道具。在你遇到倒霉事时，背景中会传来一阵哄堂大笑，而把大厦建到顶时则会传来一阵热烈的掌声。这一切都使它具有很高的趣味性和娱乐价值。

中国人自己制作了许多强手棋类的游戏，但最好的是《大富翁3》，因此它是当之无愧的“中国强手棋”。而狂徒制作组也是游戏制作者中的强手，我们期待着他们更多的好作品。现在你是否决定把你硬盘中的什么《超级大富翁》、《嘻笑春秋》删掉，和我们一起加入《大富翁3》的阵营了呢。

配置需求:386/33/4
CDROM
DOS5.0以上版本。
图形:★★★★
音效:★★★
操作感:★★★★
可玩性:★★★★★
总评:★★★★





《成吉思汗》是金盘公司九六年隆重推出的一部历史题材的大型多媒体CD GAME。这部巨作集金盘公司软件设计、美术设计、音乐设计各路之精英,由中央民族大学蒙古史学家贺铈格陶克陶(蒙古族)教授任历史顾问并亲任解说主持人,由广电部蒙语节目主持人布仁巴彦尔(布利亚特部落后裔)演唱主题曲《成吉思汗之歌》所以无论其艺术性、史学性、教育性及娱乐性都堪称国内游戏之佳品。

真实的历史故事,给我们详尽地展示了人类历史上最大帝国的征战史,让您沿着成吉思汗及其子孙开拓国土的足迹,率领着骑兵勇士们一步一步地征服一个个强敌,直至把疆土扩展到:东自太平洋、西达大西洋、北接北冰洋、南临印度洋。也许你比成吉思汗更幸运,能攻下他当年未曾攻破的城池呢!游戏中那高潮叠起的故事情节、气势宏伟的战争场面、极具震憾力的音效,使您如同身临其境,时而踌躇满志,时而豁然猛醒,时而感慨万千。在娱乐的同时将历史知识和地理知识烂熟于胸,比书本教你的更清楚、更生动,因为,这正是您自己的经历。

战报题要

第一战:统一蒙古

在斡难河畔有一个叫布利亚特的落部,1162年,铁木真出生在这个部落首领的家庭。当时的蒙古四分五裂,各部落间战火不断。1204～1206年,经过两年征战,铁木真统一了蒙古,称"大汗",号"成吉思汗"。

第二战:征服西夏

统一蒙古后,成吉思汗实行了一系列军事改革,使蒙古军队具有了空前战斗力、机动力和补给力。1205年～1209年,成吉思汗亲率大军,三讨西夏。



第三战:征服金帝国

成吉思汗充分利用和吸收先进民族制造兵器的成果,发明了世界上最早的火器,使军队战斗力不断增强。1211年,成吉思汗挥师南下,攻克金帝国。

第四战:征服西辽

1218年,成吉思汗开始了他一生中最辉煌的大规模征战。他的第一个目标就是西辽。他设计谋把西辽大军分散开,然后各个击破。

第五战:征服花刺子模

花刺子模是中亚一个强大的穆斯林国家。1220年,成吉国汗派他的三员大将:速不台、脱忽察儿、哲



别率领着最精锐的部队,把这个中亚大国也划入了自己的版图。

第六战:征服高加索

1222～1224年,还是那三员大将,把俄罗斯的铁察联军打得望风而逃,从而把蒙古帝国的疆土扩展到了俄罗斯南部。

第七战:征服朝鲜和布加尔

1227年,成吉思汗在征战中病逝,其子窝阔台继位"大汗"。1234年,他平了朝鲜。1236年,成吉思汗之孙拔都开始了对欧洲的进军,首先攻打布加尔。

第八战:征服俄罗斯

1238年,拔都大军自北向南横扫俄罗斯,先后攻陷了梁赞侯国、科洛姆纳、莫斯科、弗拉基米尔、苏兹达勒。

第九战:征服波兰和匈牙利

1241年,拔都大军扫平波兰和匈牙利,在奥得河全歼德波联军。1241年12月,大汗窝阔台去世,蒙哥继大汗位,停止了对西欧进军,德国幸免于灭顶之灾。

第十战:征战阿拉伯

1259年,大汗蒙哥去世,主战将旭烈兀返回波斯,于是征战部队被埃及军队击溃,征服阿拉伯国家宣告失败。

第十一战:征服南宋

1260年,蒙哥之弟忽必烈继位。建立大元朝。1272年忽必烈改燕京为大都,建国号为大元。1279年,元灭南宋,占领南宋全境。元统治时期,中国作为一个统一的多民族国家得到了巩固和发展。

第十二战:进攻日本、征服缅甸

1274年和1281年忽必烈派军两次跨海进攻日本,均因台风而失败。1287年,进攻缅甸,使缅甸降服,分裂为若干掸邦。

第十三战:征服安南(今越南)

忽必烈两次南下征战安南,都因亚热带暑雨疫病而战败。1287年,元派使者招降了安南。

第十四战:征服印度

1297年～1327年的30年间,元出兵进攻印度南部各邦,把帝国的疆域进一步扩大到印度洋沿岸。

在这里,特别值得一提的是游戏中有六十分钟精彩的过门电影。您不但可以欣赏到悠扬的马头琴声中,一望无垠的蒙古大草原上那一派"风吹草低见牛羊"的祥和景象;还可以领略到在低沉、雄浑的号角声及沉闷的进军战鼓声中,成吉思汗的骑兵勇士们,如黄沙般遮天蔽日席卷而来的恢宏气势;也可看到罗马教皇手捧成吉思汗的最后通牒《征服世界宣言》时,那一脸目瞪口呆的无奈;还能从中了解到蒙古人如何把当时中国先进的火药军事技术传给了世界,把造纸和印刷技术教给了蒙昧的欧洲人。

"一代天骄,成吉思汗!"拿破仑和希特勒都在冬季败于俄罗斯人手下,而他的骑兵却在冰封的伏尔河上飞驰,把整个欧亚大陆置于自己的统治之下达200余年之久。与他相比,希特勒和东条英机的武功都只算是不及格的学生。但最终蒙古帝国还是衰败了,衰败的原因不是因为军事不够强大,而是由于文化不够发达,蒙古人被占领区先进的文明淹没了。

武器精品库

马刀:蒙古兵所用之刀,称环刀。形制似阿拉伯弯刀,轻便而犀利,把小而偏,为近战主要兵器。

弓箭:蒙古人自幼专精骑射。所用之弓以榆木做杆,鹿皮做弦。箭杆用桦木、柳木制成,长3尺,铁长3寸。

弩:弩机为中国战国时期楚琴氏所发明。是安有臂的弓,弓臂上设有弩机。神风弩的射程达800多步,是一种强有力的远战兵器。



火石榴箭:这是一种利用弓弩发射的火箭,在北宋和蒙古军队中广泛使用。点燃后射向目标,引起目标燃烧,火焰用水浇不灭。

飞火枪:蒙古人用的飞火枪,它缚在长枪枪头下面,与敌人交锋时,先发射火焰烧灼,再用枪锋刺杀。

毒药烟球:用硝石、硫磺、狼毒、砒霜等十三种药料捣碎混合做成球形,临敌时用抛石机抛向敌方,使敌人中毒而口鼻流血。

霹雳火球:用火药包裹竹竿成球状,球外涂上毒药。用时引发火焰熏灼敌人。

西瓜炮:又叫皮炮。内装火药,放入小蒺藜火老鼠,用时点燃引信,抛落敌群中,蒺藜、火老鼠随火药爆炸飞出。

万火飞砂神炮:它用烧酒炒石灰末、砒霜、硇砂、皂角等十四种药料,制成飞砂药,与火药合装罐内,爆炸后烟雾迷漫,遮障敌人。

神火飞鸦:它用竹篾编成小鸟状,外用绵纸封牢,内装火药,安上纸制翅膀和尾翼,如飞翔的乌鸦,可飞行数百公尺。到达目标时,鸦身内火药爆炸,引起目标燃烧。

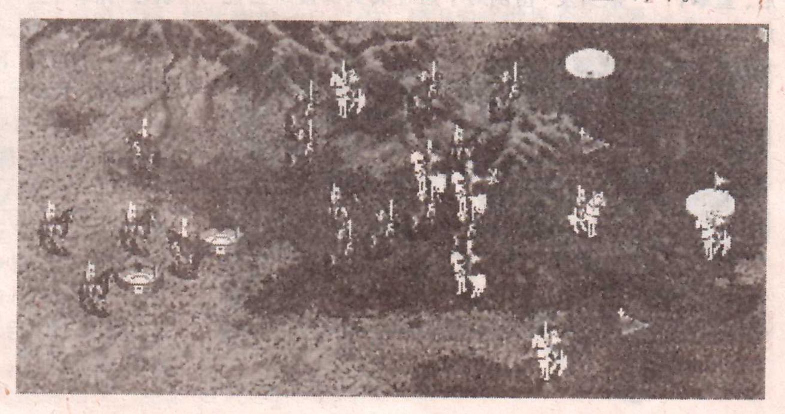
木火兽:下装木枪,内装火药。作战时一人推行,冲入敌阵,从后面点火,烈焰伴随浓烟喷射达十数公尺,火铳自动发射,大量杀伤敌人。

铁火炮:把火箭装入铁质的罐内,火罐引发爆炸,造成巨大杀伤力。

震天雷:用生铁铸成两个碗形,合扣成球状,内装炸药,用抛石机抛出,可炸毁防御设施,大面积杀伤人马。

突火枪:世界上最早的管形火器。它用竹管作枪筒的喷火枪。

铜火铳:骑兵野战轻火炮。口径9分4,长1尺3,重9斤半。



WRESTLEMANIA

疯狂大摔角







■文/零点

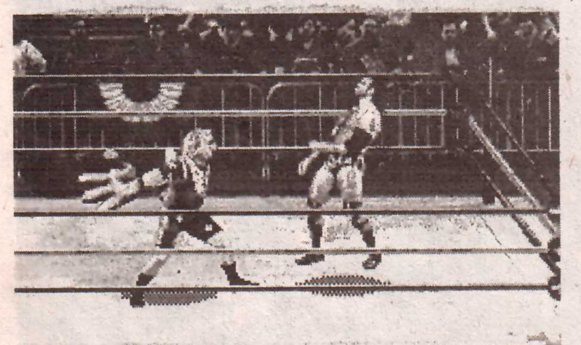
在众多的格斗游戏中，主人公华丽的必杀技往往令人眼花缭乱。但在WWF(世界摔角联盟)的斗士们看来，那些不过是骗小孩子的玩艺。“以最直接的方式给与对手最沉重的打击”是斗士们不变的信条，他们的每一次攻击都是力量与技巧的完美体现，是令人热血沸腾的角斗。现在，联盟中最具实力的八位选手齐聚一堂，他们都有着传奇般的经历与骄人的战绩，其独特的个性在各自的绝技中表现得淋漓尽致，为了争夺联盟总冠军的称号，他们将展开殊死的决战。这款游戏同时在众多个机种上推出，反响不俗,PC机一直是格斗游戏死角，而WWF95以操作简单的特点在PC机上大放异彩，赢得了不少PC机玩友的青睐。

下面，把你的手放在键盘上，我们将告诉你怎样给与对手致命的打击……

注：(P=轻拳)(S=重拳)(K=轻腿)(C=重腿)

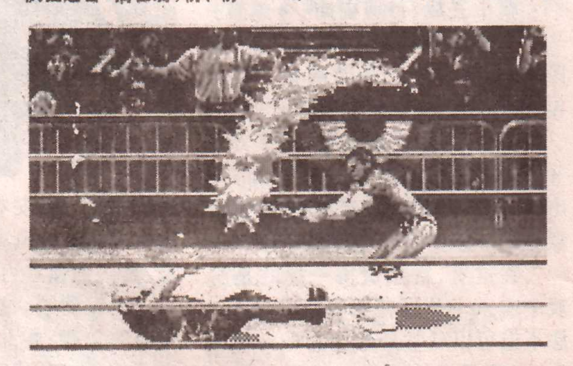
通用技：

推：按住防+P;　　擒：前前+S;　　反擒：被擒住后，前+前+S;　　反摔：靠近，后、后+P;　　甩出对手：后、后、重拳;　　揪头发：击倒对手后在其头部按S,当能量值出现“COMBO!”时可发出疯狂连击技



Doink

铁拳重击：连按P;
巨掌攻击：下、前+P(连按P可连发);
欢乐大锤：前、前+C(连按K可连发);
放电：按住P三秒或擒住后按：下、前+P;
倒栽葱：擒住后，前、前+S;
脸上开花：擒住后，下、下+C;
重拳连击：擒住后，按住前P×4.按住后+S
重腿连击：擒住后，按住前C×4,S;
疯狂连击：擒住后，前、前+S×2,C×3,K×2,P×4,S×2,C×2



Lex　Luger



当头炮：按住P三秒放开；
肘击：前、前+P;
抓举：靠近后,S+C;
拆腰：抓举后上+C;
背摔：擒住后，前、前+S;
窝心肘：擒住后，下、下+C;
重腿连击：擒住后，按住前C×4,S;
链子钉锤：前、前+C(连按K可连续使用);
疯狂连击：擒住后，前、前+C×3,K×3,P×4,S×3,C×2。

RAZOR.　RAMON



球棒打击：按住P三秒后放开；
球棒重击：下、前+P;
飞腿：按住C三秒后放开；
凌空倒摔：擒住后，前、前+S;
打桩：擒住后，下、下+C;

重拳连击：擒住后，按住下P×4,S
摔口袋：前、前+K(或擒住后按下、下+K)(按K可连发)
疯狂连击：擒住后，前、前+S×3,P×3,S×3, C×3,K×3,S

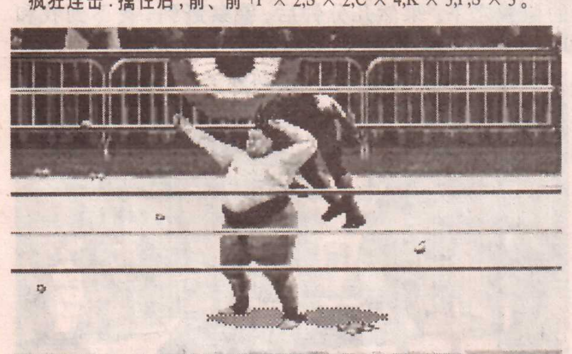
The. Undertaker

窒息：下、前+P;
超级重拳：窒息后，下+S;
空摔：窒息后，下+C;
鬼魂连击：下、前+K;
鬼影夺魂：下、后+K(眩晕技);
超级上勾拳：擒住后，下、下+S;
倒栽葱：擒住后，下、下+C;
重拳连击：擒住后按住前+P×4,S;
折颈：按住P三秒后放开或按住P跑向对手再放开；
疯狂连击：擒住后，前、前+C×3,K×3,P×3,×S×3,K×2。

YOKOZUNA



撒盐：按住P三秒后放开；
腹部突袭：前、前+P;
抓举：靠近后S+C;
超级旋风：抓举后，下+C;
电击拳：下、前+P;
肉体轰炸：擒住后，前、前+S;
垂直坠落：擒住后，下、下+C;
头锤连击：靠近后连按P;
疯狂连击：擒住后，前、前+P×2,S×2,C×4,K×3,P,S×3。

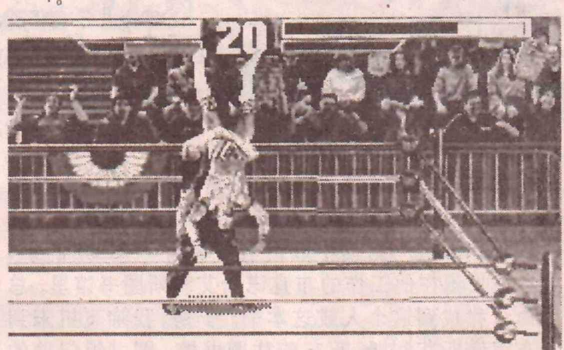


Shawn. Michaels

剪刀腿：前、前+C;
长空落日：跑向对手时按S;
地剪腿：前、前+K;
背摔：按住P三秒后放开；
飞踢：按住C三秒放开；
头锤：擒住后按住前+S;
拆臂：擒住后按前、前+P;
轻腿连击：下、前+K×4(靠近);
重腿连击：擒住后，按住前C×4.S;
疯狂连击：擒住后：前、前+K×2,C×3,S×3,P×3。

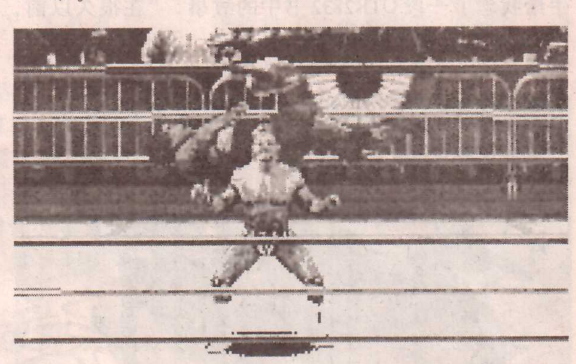
Bam Bam Bigelow

能量拳：按住P三秒后放开；
拆颈：按住S跑向对手放开；
飞踢：后、后+C;
抓举：S+C
拆腰：抓举后，下+C;
烈焰焚身：跃上护栏后+S
超级打桩：擒住后，下、下+C(连按S可连续使用);
重腿连击：擒住后按住前C×3,S,下、下C;
疯狂连击：擒住后前、前+S×2,P×3,K×3,C×3,K×2,C,S×4。



Bret Hart

锁喉爪：按住P三秒放开或：下、前+P;
锁喉空摔：奔跑时按S;
超级上勾拳：下、下+P;
飞腿：按住C三秒放开；
锁喉拆颈：擒住后，下、下、C;
落地拆颈：擒住后，前、前、S;
怒拳连击：擒住后，按住前+P×4,S;
怒腿连击：擒住后，按住前+K×4,C;
膝盖轰击：擒住后，下、前+P(连按P可连续使用);
疯狂连击：擒住后，按前、前+C×3,S×3,P×3,C×3,K×2,P×2,S。



(见彩页)



南极冰怪(下)

■文/卢源、谈询

接上期

第四章 寻找帕克

总部破译了纳粹的密文,密文中提到了一个名叫John Parker的人。据查,这个人是Hamsun的朋友,在他给B.Hamsun的一封信中提到了一本叫OTR2832的书,这本书收藏在他工作的布宜诺斯艾利斯图书馆里。总部命令我找到这个人或这本书。于是,我乘飞机来到了布宜诺斯艾利斯,驱车前往图书馆。图书馆门前的两个流浪艺人并没有引起了我的太多怀疑。

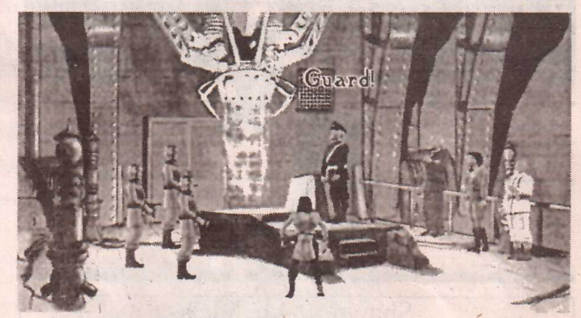
走进大厅,直接向接待员说明我要寻找的书——OTR2832,接待员立即拨通了馆长的电话,馆长表示要接见我。原来,OTR2832是一个代号(password)。在馆长办公室的门口,遇到了也要见馆长的女子Diane,攀谈中得知她是John Parker的女儿,John Parker已经失踪了,馆里展出的一件收藏品也被偷了。我和Daine一起走进馆长办公室,我向馆长详细询问了关于OTR2832的情况。馆长告诉我,这是一本极为古老的著作,世上仅存一本,John Parker正在从事日盘石的研究工作,而就在昨天,日盘石被偷,Parker教授也失踪了,警方怀疑Parker与小偷有勾结,但馆长深信另有原因。馆长的副手给我念了一段OTR2832书中的故事:“在很久以前,Aymaras人过着平静的生活,直到有一天出现了一个带面具的怪人,手持具有无上力量的日盘石,驱逐了国



王,成为了众神之神……凭借日盘石能在时空中穿梭……“

这时,冲进一名持枪匪徒,原来就是刚才在图书馆门前卖艺的一个艺人,他开枪打死了前来阻拦他的接待员,威逼馆长交出日盘石。就在这危急时刻,一个和我一模一样的男子从天而降,用一个威力无比的武器将匪徒化为灰烬,然后又消失了——这简直太不可思议了!馆长把OTR2832书中的一页记载着咒语的纸交给我,并把我和Diane藏在壁炉里,因为四周都在警察的监视之下。果然几分钟后,警察赶到,找不到我和Diane,就把图书馆封了,带走了馆长及其副手。

我和Diane爬出壁炉,走到藏书厅,想寻找一些蛛



丝马迹。藏书厅共有五层,Diane告诉我应该有一条密道上到顶层。于是我四处搜索,在门边得到了三本书,在角落里找到了一个拐杖(Stick),最后终于在书架上发现了一本奇怪的书,一抽这本书,书架上顿时出现了一个暗门。我们走进暗门,到了第二层,用拐杖修好了一边的梯子,爬上了第三层。第三层的书架上有一个空地,正好可容纳三本书,于是我将三本书按一定顺序放好,一个书梯出现了!走上四楼,发现了一个开关和一张简易升降机的装配图,本以为这对上顶层一定有用,但折腾了半天,一无所获。懊恼间,径直走向四层的最右端,却发现了一个暗梯——真是山穷水尽疑无路,柳

暗花明又一村！我们终于登上了顶层。

但是通往露台的门紧锁着，焦急间我无意拍了一下身边的雕像，奇迹又出现了：门边的雕像胸口露出一个小洞，里面放着露台门的钥匙。用钥匙打开门，我和Diane上了露台，这里有三座雕塑：断臂维纳斯、爱神丘比特、掷铁饼者。其中掷铁饼者手里的铁饼有些怪异，Diane认出这就是丢失的日盘石，我爬上维纳斯雕塑，跳到丘比特雕塑，又爬上丘比特的手臂，终于够到了日盘石。就在这时，一个纳粹盖世太保和两个持枪的士兵出现了，原来他们一直在跟踪我，我和Diane被抓走了，日盘石也落在了纳粹手中。

第五章　虎口脱险

我们被带往纳粹的Schlossadler基地，关在了监狱里。我惊奇的发现，原来John Parker教授和B · Hamsun的父亲Peter Hamsun也被关在这里。他们的牢房一左一右，把我的牢房夹在中间。看守不时地打开牢门的小窗监视我们。

半梦半醒之间，突然隔壁传来轻微的呼唤声，啊，是Parker有话对我说。我拿起桌上的餐具，用金属勺在墙根上挖了一个洞，这样我们能清楚地听到对方的声音了。我们蹲着时断时续地交谈，还要不时警惕地起身，否则被发现就糟了。Parker告诉我纳粹的阴谋，原来盖世太保Dietrich伙同邪恶的巫师Narackamous欲征服世界，夺取了日盘石，用魔法唤回灭绝已久的各种怪物，妄图利用他们统治世界。Parker希望我能逃出去，拯救全世界。

纳粹士兵把Peter、Diane和Parker带走了。盖世太保走进我的牢房，给我一张纸和一支笔，让我写一封"一切太平"的报告以欺骗美国总部，他给我十分钟的时间。盖世太保走了以后，我在牢房里迅速地思考：无论十分钟后我写完报告与否，我都将会被他们杀害。唯一的出路就是：逃！

牢房顶上有一个气窗，我可以从这里逃走。但门口的警卫不时地在窥视，只好先干掉他！为了不动声色地把他引进来，我用盖世太保给我的纸将水槽堵住，打开水龙头，这样水就从水池溢出，流到了地上，流向门口，卫兵见到水就会进来的。我抄起床头的凳子，心忍不住怦怦地跳：成败在此一举了！

果然，卫兵开门进来要训斥我几句。让他见鬼去吧！我抡起凳子朝他的头部猛砸，Bingo！可怜的卫兵闷哼一声就倒下了。我将他拖到屋角，搜出钥匙，用它把牢门反锁。这回有充足的时间逃脱了。我把桌子拖到气窗下方，把凳子放在上面，爬了上去，再用汤勺橇开气窗……心情就像风一样自由！

不一会儿，整个基地的警报响起。

第六章　岩洞历险

我顺着通风管一直向前爬去，来到了一个遍地是火浆熔岩的岩洞。这里有很多被囚禁在冰块里的怪物。

在一滩岩浆的旁边，有一个石柱似乎可以活动，我用力一搬，身后传来开门的声音，回头一看，一个大铁门打开了。里面有一蓝一红两粒钻石。管它有没有用，拿走再说。

继续往前走，路的尽头有一个怪物的头像，怪物的两只眼睛凹进去，呈钻石的形状，我试探着把红宝石嵌



入其左眼，蓝宝石嵌入其右眼。啊，怪物的嘴张开了。我毅然走了进去。

天旋地转中，我到了另一个岩洞，哇，这里的怪物更多了。让我放心的是：它们都被封在冰里，怪不得叫做"Prisoner of ice"。

前面唯一的出口是一座铁门。这是铁滑车的出口，只有把铁滑车推近，门才会打开。我使劲地推了一下铁滑车，Damn！车轮和铁轨被冰冻在了一起。我捡起车里的铁棍，橇了一橇，也没橇动。这时，我看到一高台上滚烫的岩浆，顿时计上心来。我走近高台，用铁棍橇掉边沿的一块石头，滚烫的岩浆就从缺口流了下来，这样我就够得着岩浆了。将铁棍放在岩浆里烧得通红，再放在车轮的冰上，这回不怕它不化。

冰化之后，把滑车向前推，门"轰隆"一声开了。由于岩浆流下，周围的冰不断溶化，一个怪物就要破冰而出了，我可不想跟它角力，赶紧遛之大吉。

来到门外，这里只有几个大排气扇，我用铁棍卡住最大的一个排气扇，钻了出去。

前面是一个气窗，让我看看窗外是什么……

第七章　回到未来



我往窗外望去，看见 Parker 、Diane 、Peter 站在一部怪模怪样的仪器的后面，对面有三个纳粹士兵举枪看着他们。我心中一喜：原来他们还安然无恙。

这时，盖世太保 Dietrich 和巫师 Narackamous 从仪器里钻了出来，这仪器大概是传说中的时空穿梭机吧。Dietrich 毫不掩饰他统治世界的野心，并处死了英军的间谍“茉莉小姐”（原来茉莉小姐是一男子）。随后，他用那句咒语唤出了一个冰怪，就带着手下人得意洋洋地离去。

屋里只剩下 Parker 等三人，怪物虎视眈眈地注视着他们，危险！我奋不顾身地踹开气窗跳了进去，怪物转身向我扑来，我连忙念动咒语，怪物被定住了，但我却被时空穿梭机吸了进去，来到了 2037 年的 Schlossadler 基地。

我在不远处一大型操作台的旁边捡到一个枪管(barrel)，这是什么枪的枪管？我继续在屋里寻找其它部件，在屋子左部的气窗下面捡到了枪身(Middle Section)和两发子弹药(Nitrogen Charge)，奇怪的是这子弹竟是用氮制成的。在屋子的最右端的角落里，我捡到了枪托。零件找齐了，但如何装配呢？可能那台扫描仪器(scanner)会有所帮助，我走到扫描仪前，拿起左边的一节电池(battery)，插入荧屏下边的插口(slit)，按下左手边的按钮(button)，仪器启动了！显示屏上一把绿色的枪在旋转，我把枪管、枪身和枪托依次放到这个奇怪的荧屏上，一把名为 F.N.T 的枪就装配好了！

我拿着枪走到屋子的左部，这里有一个储物柜(cupboard)，但门被一块大石头挡住了，刚才我费尽九牛二虎之力也未挪开，现在就试试这把怪枪吧。我举枪来了个“李广射石”，果然金石为开，而且化为齑粉。从柜子里拿到了一块魔石和一个日盘石的复制品。希望这个复制品能有相同的能量把我送回去。

临走前，我打开了屋子右部的一台计算机终端，一幅全息图像出现眼前：一名男子面对着我……（这个男子怎么这么像我？）



我正胡思乱想间，图像里的男子已开始说话：“你好，我叫 Howard Philips Parker，请听我说一个人类灭亡的故事……（怎么又一个叫 Parker 的人）…… 1937 年，我的父亲 John Parker 从纳粹 Schlossadler 基地的监狱逃出，这都要感谢一个叫 Ryan 的人。当时无人相信关于冰怪的事。后来，父亲结婚生下了我……终于在 1989 年，人类遭到了毁灭性的攻击，我带着幼子 Parker Ryan 逃脱了那次噩运……我开始努力揭开冰怪的秘密，研究对付它们的武器……我将儿子 Ryan 通过时空机器送到过去的伦敦，希望他长大后能拯救人类。我把刻着儿子名字“H.P.PARKER Ryan”的金属牌断为两截——“H.P.PARKE”和“Ryan”，把后半截挂在他脖子上作为记号……”

听到这里，我坐不住了，因为我从小就带着一块截断的金属牌，上面刻着“Ryan”，所以我的名字就叫 Ryan，难道 H.P.Parker 所说的……就是我？

我在时空穿梭机的下面发现了半截金属牌，上面刻着“H.P.PARKE”，我掏出随身携带的刻着我名字“Ryan”的半截，一拼，完全吻合，赫然就是“H.P. PARKER Ryan”。原来我就是 H.P.PARKER 的儿子，那么 John Parker 就是我爷爷了！想到这里，我突然想起爷爷他们还在 1937 年的 Schlossadler 基地等着援救，时间紧迫！我立刻拿起日盘石，对自己施展魔力——我要回到 1937。

第八章　狭路相逢

我穿越时空回到了 1937 年，冰怪正对着爷爷、Diane 和 Peter 张牙舞爪，看来这是盖世太保刚离去不久的那个时刻。（我都被时差搞晕了）我又念动咒语，定住妖怪，救出了爷爷三人。我让他们三人乘坐时空机器去 Edwards 基地。爷爷临走前告诉我：Dietrich 和大巫师已前往巫师的老巢 Illsmouth 去举行召唤魔怪的仪式了，必须前去阻止他们，并让我先去图书馆救人。

我又穿越时空来到布宜诺斯艾利斯图书馆，这时那个扮作流浪艺人的纳粹匪徒正拿枪对着馆长和他的副手、以及前来拜访的 Ryan 中尉和 Diane 小姐（当然，Ryan 中尉也是“我”），威逼他们（我们？）交出日盘石。说时迟，那时快，我从天而降，拿起在 2037 年获得的怪枪，装上剩下的一发子弹，对着匪徒就是一枪，将他化为灰烬。（石尚如此，何况人乎？）我也来不及跟他们多说，只交待了一句场面话，便匆匆离去。

我来到了巫师的老巢 Illsmouth，这是一个石室，栅栏门已落下，出不去，只好在屋里瞎转悠。墙上有一个

拉环，一拉之下，地上升起一个石台，台上有八个图案，排成上四下四对齐的形状，图案之间可两两交换位置，这肯定又是一密码。

我仔细观察图案，发现图案可分成两组，一组为水、空气、冰和火，另一组为怪兽。我灵机一动，分别将冰与冰怪(prisoner)、空气与带翅膀的Cthulhu、水与怪兽Dogan、火与怪兽Nyarlathotep上下对齐，果然密码破译了，石台上出现了一本书。书上画着两个符号，一个符号上已放着一块魔石，我就将在2037年所得魔石放在另一个五角星的符号上。顿时：书变成了一本被诅咒的魔书，我手里也多了一把剑。墙上出现了两个幻影：一个是巫师，他告诉我世界末日即将来临；另一个是Boleskine，他告诉我如何破坏召唤仪式。我拾起书，挥剑向幻影劈去，幻影消失了，同时栅栏门也打开了。

走出石室，前面是条小河，好在岸边有条小船。坐上船向前驶去，却被另一条船拦住了，船上坐的竟是Sears长官，这个叛徒！是盖世太保派他来拦截我的。他挥剑向我砍来，我一边招架，一边说话分散他的注意力：先跟他聊我父亲Howard，原来这个无耻之徒竟是我父亲最好的朋友，他作奸细是有预谋的；再跟他聊我的爷爷；最后谈到了盖世太保要召唤的魔怪(the great old ones)。趁着Sears得意之际，我挥剑劈断了墙上的一根吊绳，这根吊绳所吊的巨大照明灯砸了下来，正处于灯下的Sears一命呜呼了。

收拾了叛徒，我继续前进。不料，被突来的大火困在一块孤地上。墙上有三个兽头，我用剑劈开最右边的那个，从破洞里流出一股黄沙，将阻路的大火坑填上了。我踩下对着兽头的一块标记石(flagstone)，前方出现了一个出口，于是我向出口走去。

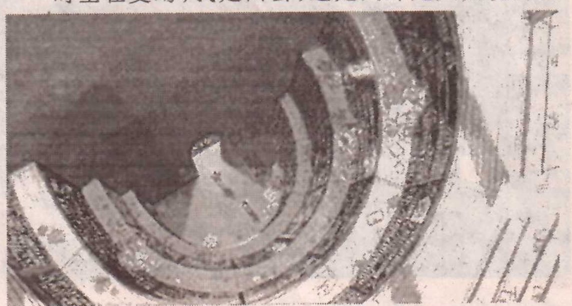


终结章　魔界召唤

这是一片荒地，天昏地暗，日月无光，狂风呼啸。野心家Dietrich和他的帮凶巫师站在空地上，几块象征着魔法的石柱将他们围在中间，他们之间有一块祭石，祭石的上方的天空裂开一个无底的黑洞——时空的黑洞。

巫师和Dietrich依次念动咒语，只要他们念完三遍，魔怪就会被召唤而来。因此，他们每念动一次咒语，我就使用一次神剑以抵消咒语的魔力。三次过后，Dietrich突然跪倒在地，他的脸上多了一副金属面具，我想起了石室里Boleskine对我说的话：要击退魔怪，就必须诱使一个带面具的人进入魔界。我把魔书扔向祭石，Dietrich大叫一声被一股力量吸走了，尽管巫师狂叫"No"，但为时已晚，天旋地转，他和他的石头们落入了地狱。

时空在变幻，我是回去，还是到那无人知晓的地



方？在1937年的Edwards基地，亲人还在热切地盼望我平安归来，而我知道我也许并不只属于这世界的某一个时空。我将何去何从？

……

在时空的另一处，Aymaras人一直过着的平静生活被一个突然出现的怪人打破了，他带着一个金属面具……他驱逐了国王，成为了众神之神……

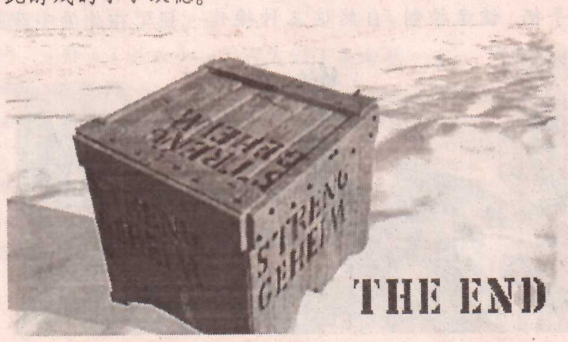
在浩瀚的宇宙时空里，

历史，总在不停地循环演复着。

后记

很早就拿到了这个游戏，但由于工作忙的缘故，直到今天才有空一举通关，并洋洋洒洒写下几千字的攻略交给阿魔。为了和游戏的风格保持一致，所以这篇攻略写成了故事梗概的形式。

总的来说，这个游戏有很高的观赏性：无论是画面、音效还是情节，因为它使用了许多电影拍摄的手法。但单从可玩性角度来说，它要求玩家所具备的技巧，远不如《亚特兰第斯》、《GOB3》这些名作要求的那么高，一名普通的玩家也能在数日内通关。这是此游戏的小小缺憾。





星球大战系列——绝地大反攻 II（全攻略）

■文/刘俊、熊涛、郦峥、朱克

出品:LucasArts 容量:1CD
配制:486/8/33+CDROM

前言

《绝地大反攻 II》乃 LucasArts 公司的星球大战系列中又一重磅炸弹。其全新的故事内容，重新摄制的场景，再加上该公司不惜代价的精心制作，足以让世界上每个角落的游戏迷们去与银河帝国军再拼个你死我活。《绝地大反攻 II》中无论是由真人出演的 DEMO 和游戏画面，还是逼真撼人的音效与紧张刺激的数码音乐，都让人感到这根本就是百分之百地在看电影。而这样出色的效果仅在 486/33,8RAM 上即可流畅的进行，并且每过一个 Chapter，都会留下 SAV 档，这对玩家来说，实在是体贴方分，倍感亲切。因此，每关你都可以尝试使用鼠标、手柄、键盘控制，自然这三种操作方式在游戏中也可谓各有千秋，灵活应用这些操作方式将为你尽早爆机助一臂之力。笔者在爆机后，不！应该是欣赏完这部电影后，可谓感慨万分，以下便是一些心得与经验。虽不过是一家之谈，但若能为你的反帝事业添一砖，加一瓦，我们也就心满意足了。

第一章 Dreighton 三角区

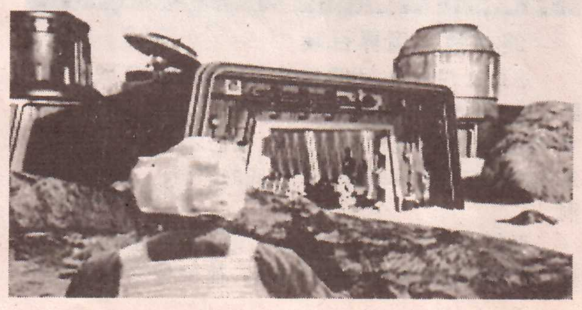
此关主要是消灭袭击你的帝国战机，这不过是小试牛刀而已。只要有一个灵敏的 MOUSE，过关肯定是没什么问题的。但只是拖着架伤痕累累的 X 战机看到 Chapter Complete 你就满足的话，那真该给你发一个最没有上进心战士奖。因为如果你能毫发未损的过关，那么你的 RANK 普升将会是十分迅速的。而《绝地大反攻 II》的十五章中似乎只可在此关中获此殊荣，所以千万别错过哦！在战斗中，你只需记住尽量先消灭近身的敌机。



第二章 Corellia 星

由于被敌舰击中，你被迫降落在 Corellia 星上。为了返回母舰，只能硬着头皮去该星上帝国基地想想办法。这一关中你必须干掉三个版面的几十名 Cobra 士兵。此关用鼠标最易上手，左键为射击，右键躲避。千万别逞一时英雄，去和敌人硬碰硬，毕竟敌众我寡。战斗时，建议你先瞄准敌人现身的地方，等他





一出来，就给他一下子，集中把该位置的敌人消灭干净后，再把其余位置的敌人清理掉。

第三章
穿越遂道

驾驶飞船从帝国基地中胜利逃亡是此关的首要任务。这版难度颇高。笔者也是摸索了不少时间才通关的。开始你先要驾驶飞船穿遂道



中的障碍物，其中以一段交错的铁架最难通过。当你千辛万苦地飞过去以后，看到DEMO而开始松口气，不超过五秒钟，你一定又会手忙指乱起来。因为后面还有既射击又飞行的挑战。对于此关，我们除了建议使用键盘或手柄外，其他就靠你自己在危机四伏的遂道中修行了！

第四章
星云战役

此关与第一版相比要难一些，为了躲避帝国的防线你与战友不得不穿过密布地雷的陨石带，虽然飘浮的地雷并不会主动攻击你，但一旦在你机旁引爆，自然也不好受。而且讨厌的陨石也将对你构成更大的威胁。所以射击时千万别忘了闪躲陨石，否则你将死得很惨——尸骨无存噢！

第五章
拦截攻击

帝国最新战机——Tieinspector出现了，这可不是第一版中的那些鸟机，不仅火力强，速度快，而且还会进行战术进攻，或三四架一起来一轮俯冲进攻，或先左边来一架诱敌，趁你大意之时，右边突然冲出三架向你迎头冲来。对付这版敌人仍建议使用鼠标，要领是先打多再打少，趁敌人在远处聚成一团时，向那儿猛烈开火，争取一炮轰掉两三架，然后再对付零星战机，过关后，就可以欣赏一下激动人心的空战DEMO了！

第六章
初步雷区

终于抵达Mining Faciligy了。进去尽情地摧毁吧。首先在外部环形通道里飞行，只要把三个蓝色六角形屏障中的任何一个打开，就能飞入基地核心，一边在钢架中躲闪，一边干掉钢架上的炮台后，再击毁主发动机，穿过通风口离开，便大功告成了。可惜的是任务虽然完成，但你的两个战友也牺牲了。为了替他们报仇，愤怒的你，拿出DISK2吧！为什么？因为要换碟了呗！

第七章
峡谷练兵

俗话说得好："知己知彼，百战不殆"。为了更好地对付Tiedefender首先要先熟悉他。于是在教官的带领下，你在大峡谷中开始了Tie Fighter 的训练课程。此关用键盘手柄较易过关，飞行时，只需跟着教官左右飞行即可。（千万别受地形的影响而上下躲闪）。

第八章
Rlight To Imdaar

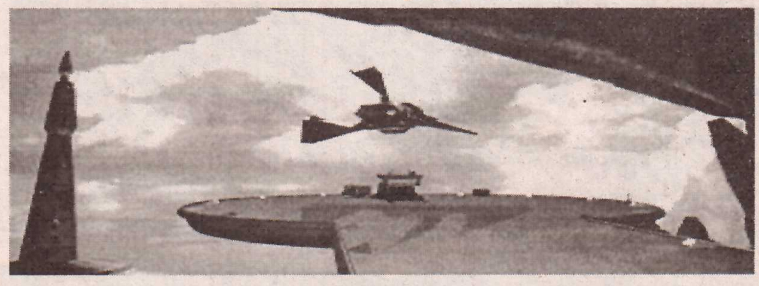
这是一次与Chapter1 和 Chapter 5 相仿的挑战，只是帝国的战机又Level up过了，数量也不少，往往使你顾此失彼，不一会儿，就响起了"Do Do Do……"的警报声，但是用鼠标向敌机点几下，毕竟不是什么难事。Try again and again, 过关只是时间问题而已。

第九章
陨石雷网

众多飘浮的陨石以及它上面的炮台和陨石群中的电网屏障是你在本关所要一一应付的。相信在经受住了前八个Chapter的洗礼后，陨石与炮将不会对你构成什么威胁。至于首次出场的电网屏障则是由十六个能源节点织成的，你要做的是集中火力击毁中间的四个，从而保障自己不受伤害。

第十章
极速飞骑

驾驶Speeder Bike在树丛中穿梭实在是很过瘾。不过从上面摔下来的滋味也不好受。跟在前面教练机飞也许是唯一的诀窍，但还得注意空中果子和飞龙，解决它们只要不停地发射子弹就足矣。该关版面十分长，你要在高速飞行时闪躲避让，从而坚持到通关，这的确会让你苦练一阵了。但是一但有朝一日破关成功了，那时你的成就感也一定是无与伦比的。



第十一章
险地纵横

这次任务是要你乔装成帝国士兵，潜入帝国基地进行破坏活动，所以这版与Chapter2差不多，不过难度嘛！……咳咳。尤其是天桥一关，不仅要干掉所有的敌人，还要提防那辆飞车扔下的三颗炸弹，最后击毁对面墙上三个蓝色支架，你就能放下天桥，深入基地内部了。

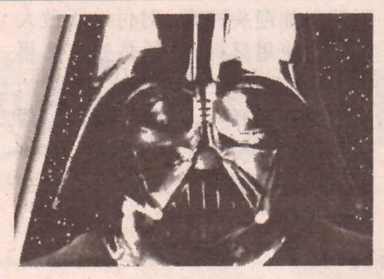
第十二章
下水道之战

这关使人联想起DOOM，不同的是你所看见的全变成了红外线夜视仪中的景象。是不是别有一番风味？这版难度不高。关键在于要眼观四路。别被那些放冷枪的暗算了。过关应该没有什么问题。



第十三章
突破重围

从敌方基地里抢到敌机后，你就得驾驶它穿越帝国军团的重重封锁。这不仅需要有高超的飞行技巧，还要求你有足够的命中率。但你已不是第一次经受这样的考验，一定能把帝国基地搅得天翻地覆。笔者建议用Gamepad或Mouse去进行破坏，击毁敌方基地。



第十四章
联合功击

又是一版打敌机，不过你的对手更为狡猾，他们的战机在太空中时隐时现，让人难以捉摸。这将是对你极大的挑战。戏过几次尝试后，笔者的经验之谈是你应将准星瞄在中央地区来消灭敌机，因为大部分敌机飞行时一定会经过中间。掌握此技巧后，再加上你逐渐升高的EXP。这些隐形战斗机已经无法再阻止帝国最终的灭亡了。

第十五章
最后的决战

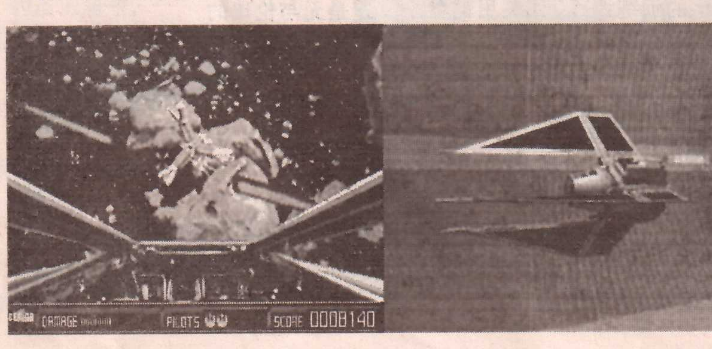
各位战友们，恭喜恭喜，你离最终胜利只有一步之遥了。务必坚持住，可别晚节不保喔。毕竟是LAST CHAPTER，战斗的确十分艰难。一开始你就在一条纵横交错的炮台隧道中来回飞行。由于速度太快，往往刚一瞄准就已错过目标了，还好炮台都是顺着隧道排列的，因此一但瞄上一个炮台，就采用以静制动的不断射击实为明智之举。但挨上几束激光终究是在所难免的。在这之后，你又要面对突然掉来的机械手臂和威力强劲的浮游炮台。对于前者，你可以反其通而行，向着机械手臂冲上去，其效果反而出人意料的好。至于后者，都打到这关了解决它应该不会有什么问题，最后深入到IMDAAR ALPHA的核心，利用其中的激光束毁坏之。你就能观赏到大结局了。



后记

游戏结束后，你将会看到勋爵仍未死去，而你俘获的战机却突然爆炸。看来似乎帝国与叛军还将进行下去。请恕笔者水平有限，只是将EASY难度爆机也已是筋疲力竭。若有哪位同仁用HARD难度通关后发现其结局与其余模式不同，欢迎指正补充。

****





黑暗中的呼吸——漫步恐怖游戏

■文/梁怿炜

恐怖生于人的内心，生于人类的无知、罪恶和狂妄。

优秀的恐怖作品带给人的应该是灵魂的洗礼，用罪恶的情节和场面来警示人类灵魂中罪恶的一面，让人类灵魂中善良的一面得到解救和觉醒。——作者语

INFOGRAMES & ALONE IN THE DARK(鬼屋)

“月黑风高，苍影凄凄，这情景忽然在我的眼前出现……，他走进了悬崖岸边的那间古宅，虽然人到中年后的身子稍嫌肥胖，但他依然身手矫健地避开发花园中巡逻的海盗，攀上了二楼的楼梯，见有间屋子灯火摇曳，里面有个小女孩正在床上酣睡，他便从窗口爬了进去，因为这个叫葛瑞丝的女孩被人绑架，而他也是历经千辛万苦才来到这儿，现在已没什么可阻挡他去拥抱她，将她抱回自己的房间。忽然，屋角边的小丑木偶好象动了一下，他回头看时又似乎没动过，‘莫不是眼睛花了？’他想，而女孩也醒来，看到了他，也看到他父亲身后出现了小丑恶魔般的眼睛，女孩瞪大了惊恐的眼睛都来不及出声，小丑的手已插入了他的咽喉，又听到那可怕的女人在楼下疯狂的笑着……”

记得去年我为《电脑》杂志写《鬼屋魔影Ⅱ——ALONE IN THE DARK Ⅱ》全攻略时，是用上面这段开头的，我之所以要用这样恐怖的语言来营造这种环境是因为任何一款恐怖游戏如果没有恐怖的气氛，那么它就像一个让人笑不出的喜剧和让人流不下眼泪的悲剧一样失败。

PC GAME(这里的PC包括APPLE、MAC系列微机)的历史并不是很长，但将恐怖作品搬到PC GAME上可追溯到INFOCOM公司的纯文字游戏《THE LURKING HORROR》(台湾地区翻译为《潜藏的恐惧》)，在93年前我们可以见到《MOONMIST》[月雾]、《遗产故事》、《AHEILAI》、《古堡禁地》、《蜡像馆之谜》等，但都无法在玩家的心目中留下印象，直到I-MOTION公司在93年推出了他们的经典代表作——《ALONE IN THE DARK》系列就占了三部。

93年，世界PC引来了386的颠峰时代，而3D STUDIO也开始普遍在PC GAME中得到应用，法国的INFOGRAMES和CRYO无疑是走在最前面，其中后者推出了《疯狂大飙车》将3D贴图技术运用在赛车游戏上，而INFOGAMES则将3D STUDIO技术成功地运用到动作恐怖游戏中，在《ALONE IN THE DARK》中，人物造型是以几何体构成，虽然粗糙的画面远比不上当时其它游戏精美，但正是这种粗糙的几何图形构成的主角以类似于电影多角分镜的模式在游戏中运动，使玩家很自然地感觉到主角的真正存在，并将自己融入游戏情节中，而此时你会感觉到重重的危机恐怖感从四面八方向你压来，配上深沉、紧张的音乐，诡密、曲折的剧情，丑陋、凶狠的对手使你更加无助，于是《ALONE IN THE DARK》成为了恐怖游戏的里程碑。

虽然当时另有几部恐怖作品比如《黑暗之蛊》、《恶魔禁地》，但似乎在表达手法上INFOGRAMES更胜一筹，但这并不是说它无懈可击，抛开因硬件限制的图形质量不说我们来看看这游戏，在第一代中玩家可选择能力相同的男主角侦探康比和女继承人埃默莉，在游戏中你必须和各种强大骓缠的鬼怪交手，运用你的智慧和各种物品、机关将他们消灭，来寻找这屋子中隐藏的秘密。你很容易死亡，而且死亡后的样子绝对让你看着不舒服，而这种死亡和严重的挫折感虽然会让你感到暂时的恐怖并加长游戏的耐玩性，但它一再打断了玩家的恐怖感也是这种类型的弱点。

你可以设想如果为了对付一个敌人一再存盘、死亡、读盘、死亡、读盘、死亡而烦不胜烦的话，则游戏恐怖的气氛顿时被冲得一干二净。在《ALONE IN THE DARK Ⅰ》的续作Ⅱ、Ⅲ代中这种遗憾为之更甚。

《ALONE IN THE DARK》系列中最成功的地方是运用了多角度分镜方式，而危机就潜伏在这不同的分镜之中，恐怖作品中最紧要的希奇柯克悬念手法在游戏中运用得非常成熟，比如在游戏中我们可以在一些地方看到鬼怪闪烁的影子，或者是时远是近的呼吸声，游戏的谜题也是抽丝薄茧般层层揭开，随着你与真相的距离越近，危机感也就越大。同时电影蒙太奇的手法在游戏中运用得非常好，这和欧美恐怖电影作品使用上千人力、千万美金相比，INFO GRAMES的作品可说是难能可贵的。

《ALONE IN THE DARK》系列有很强的动作成分，这种3D模式下的动作处理在当时引起了游戏界的轰动。在一代中游戏中设置了不少机关，你可以运用门、窗、衣柜等道具消灭对手，但不少玩家嫌这样不过瘾。在听取了玩家意见后INFOGRAMES在制作II代时就明确了要玩家努力刻苦训练基本功和杀敌本领，所以在II、III代中我们要硬碰硬地战斗，甚至在II代中一开始我们就得用六发子弹的手枪和敌人无限子弹的机关枪斗。虽然游戏还是提供了一些智谋的运用，比如II代中可用毒药来消灭敌人，也可以利用建筑物的特点，比如往烟囱中扔手榴弹来有效地杀敌。游戏中没有更多余的子弹，虽然我们相信康比是个枪法出众的神枪手，可惜我们不是。游戏的谜题越来越海阔天空，让人不知所措，这些缺点虽然不影响II代的再度辉煌，却让III代走进了坟墓。原因只有一个——恐怖被太多的难题和挫折所替代。

II代中以一个小女孩来接替主角康比进行游戏的设计应刻说是非常成功的，但在III代却变成了更离奇的主角死亡后转变成一只恐怖的红眼猫，然后再在印地安的法术中得到再生的情节却让人提不起兴趣。由于INFO GRAMES公司的主要核心成员在II代制作后就离去，所以III代保持原作的优点都勉强，所以只能在情节上以离奇来取胜，当然结果是有目共睹的惨淡。

记得和一位游戏朋友谈论起《ALONE IN THE DARK II》时，他笑着说还不如去玩《DOOM》痛快得多。而我想提醒INFO GRAMES公司的也只有这句话——如果喜欢尽情地屠杀敌人，我还不如去打《DOOM II》了。

其实INFO GRAMES公司在94年推出了另一套经典的恐怖作品——《魔影哈雷》，当时我是深深地被这款游戏谜住了，“银河如同一把熊熊烈火，在漆黑的宇宙中闪耀着光芒。在一些遥远无及的星晨中，我们人类的肉眼本来是应刻无法捕捉它们的影子，但它们却在獍猾和诡秘地用寒光向我们发出一阵阵的冷笑，即使是天空中重重的雾去都无法阻挡，而我们的村庄中也能感觉到风都给凝结。我虽然看到了它，却无法叫出它的名字，但是这样的星星在无限的银河中何止成千上万渺小的我又怎么能对此妄加臆测？”

这段真实的文字记载是1824年访问美国东部的英国贵族、天文学家LORD ALLISTAIR BOLEKINE笔记中的片断，在他的笔记中他认为在美国东部有一块不为人知的空地，在那里时空和空间将会产生另一种解释。在《魔影哈雷》这款PC GAME中你扮演阅读了这笔记的英国天文学家 JOHN CARTER。他在1910年趁哈雷慧星通过地球时想在那神秘的时空拍摄到它的照片——但他不知道曾经发生过的事，BOLEKINE在那儿看到哈雷慧星后发疯了。

死亡的阴影在这款游戏中时时的纠缠着你，对于无知的恐惧无时不敲打着我的心房，但这款游戏失败之处是它的图形实在太差了。相信INFOGRAMES公司自已都知道这方面的不足。虽然《魔影哈雷》给我留下了深刻的印象，并且获得了PC GAME界一片喝彩声，但其文学的方面要超越游戏的方面更多，而在众多的PC GAME中几乎没有立足之地。而我的一位朋友曾经说过：“如果你不会欣赏《魔影哈雷》，就不能算是个真正的PC GAME发烧友，大家以为呢？”

INFOGRAMES在95年推出的《南极冰怪》是他们制作的优秀的恐怖游戏，我曾经大去年六月看过这款游戏的DEMO，当时我怎么也无法将如此精美的图形、动画效果和INFO GRAMES联系起来，直到看到游戏的引论。

“传说中神秘残暴的种族将统治这雪白无瑕的南极冰原，有一座城市，在它的四周有巨大的城墙保护，现在它还应该屹立在那里。在城堡内，有取之不尽的黄金白银和珠宝，还有曾经深深地烙在人类心灵中恐惧的东西，虽然忘记已将那恐惧放入了最深的地方，那是一种退化的生物。在那里居住的人类，平时是多么的平和和安详，他们无所取也无所依，然而当他们听到‘南极冰怪’这名字就会变得惊恐和暴怒。他们相信，如果那生物再次出现，那么人类将劫数难逃……”

（摘自TERRA INCOGNITA的文章）

《ALONE IN THE DARK》已走到了尽头，这并不是说它不能再写续作，而是这种画面、情节、动画的合成体已无法提起玩家的兴趣。你可以看到95年PSYGNOSIS的作品《ECSTATICA魔域迷踪》就超越了它很多很多。

《第七访客》与《11小时》

用互动式电影方式来制作游戏，尤其是恐怖游戏

也是同样在93年开始兴起的，人们到现在都不明白TAILOBYTE手中到底拥有什么样的引擎王牌，可以在当时制作《THE 7TH GUEST》这样影响至今的作品。95年底，世界PC GAME的MPCGAME榜上我们仍可看到《THE 7TH GUES T》。

《THE 7TH GUEST》和《ALONE IN THE DARK》不同，它折磨的不是你的肉体和神经，而是你的灵魂，它将你的灵魂锁进了鬼影缭绕的空间，各种类似电影中的恐怖效果被运用在游戏中，你将更深地感觉到这种阴森的感觉仿佛象把刀子顶在你的心口一般，但你却看不到这把刀。

游戏在当时造成的轰动不小，其对硬件的要求也甚是苛刻。其各种谜题的设计合理，但难度并不高。

《THE 11TH HOUR》是《THE 7TH GUEST》的续作，95年发行，《THE 7TH GUEST》三倍的庞大容量似乎并没有当年《THE 7TH GUEST》双光碟容量那么引起轰动。但这款游戏决不是《THE 7TH GUEST》的再现，否则TRILOBYTE也没有必须要推到95年底才推出续作，游戏的十分精彩可以证明游戏的制作是极具认真的。在谜题上虽然有所加强，但并不会过分摧残玩家的耐心，更加精美的动画和在SVGA下以全彩色、全屏幕、每秒30祯的速度播放动画让你大饱眼福。

关于这两部作品我不想说太多，因为除了气氛、结局和华丽的动画外，这两款作品的GAME乐趣相对弱很多，而用互动式电影方式来制作这类游戏的大家也并不是TRILOBYRE,而应该是SIRRER。

SIERRA & PHANTASMAGORIA、(幽魂) SIMS OF THE FATHERS(狩魔猎人)

95年底，游戏史上至今最夸张的七光碟大容量怪物《PHANTASMAGORIA幽魂》以惊心动魄的脚步声和呼吸声来到了世上，幽魂这两个字在游戏中或许可拆成恐怖的幽灵和罪恶的灵魂，而在这间多年来充满诅咒的古屋中，恐怖的幽灵似乎无处不在地注视着我们的女主角爱德琳，肆意地进入她的梦中撕毁她的梦想，将过去曾经发生过的血腥罪恶展现在她的脑海中，妄图用恐怖来挤压她的神经并在她恐怖到极点时再将她的肉体完全摧毁，而在此时此刻他拉丈夫唐高登已将罪恶的灵魂出卖给黑暗中窥视的幽灵——卡诺。

说《PHANTASMAGORIA》是一部伦理性的PC GAME作品一点不为过，其浓厚的恐怖成分足以让玩家为之颤抖，虽然画面让人更感到恶心，但《PHANTASMAGORIA》的确可以算是 SIERRA的成功之作。其实我觉得《PHANTASMAGORIA》并不需制作得这么血腥和变态恐怖的，游戏的主题和内涵不错，综合了现代人心理上的恐惧和虐待心理的作祟，将气氛烘托得非常深沉，时时会有令人毛骨悚然的画面和动画将玩家的心揪紧。游戏的目的想通过女主角生死一线的经历和男主角自私罪恶的灵魂来警示世人。游戏的构思和情节也不错，浓郁的游戏感觉让人在惊恐中逃生，在恐怖中求生的欲望每一位玩家都能深切地感觉到，所以才更加恐怖。这里你不必担心过早地死亡，但七天的时间会很漫长，死亡的阴影和正义的光明终会分出胜负，但游戏为了能更加刺激人们的感官而加入了大量的血腥暴力场面使游戏失色一些。

其实SIERRA早在94年便推出了同类型恐怖游戏《SIMS OF THE FATHERS(狩魔猎人之原罪)》，和《PHANTASMAGORIA》一样，SIERRA的大手笔制作首先是要请著名恐怖作品的作家执笔，比如《PHANTASMAGORIA》的游戏剧本由世界著名冒险游戏作家ROBERTA WILLIAMS执笔，而《SIMS OF FATHERS》是由JANE JENSEN执笔，他们的经验使游戏大获成功，并且在不少玩家的心目中，这是款最成功的恐怖游戏，虽然难度相对太多了些。

现在，四光碟恐怖游戏《SIMS OF THE FATHERS II》已经上市，看来SIERRA已经发现这种互动式的表现方式是最能演绎恐怖游戏的(我个人也这么认为)，而且也最接近电影和生活，面对SIERRA的强大财力，看来一时没有谁敢窥视恐怖游戏之王的宝座的。

最后我想说，如果我玩恐怖游戏是为了娱乐，那么你所获得的惊恐感觉是来自你的神经，如果我玩恐怖游戏是为了思索，那么你所获得的惊恐感觉是来自你的内心，而后者的收获一定会多过前者很多很多。

编后缀语

提到恐怖游戏，给我印像最深的依然是《ALONE IN THE DARK》I代，从楼梯上摔下来那一幕一直深深地印在我的脑海中，94年写评述时我有意隐匿了这一情节，是为了让大家亲自去体验那一声灵魂出壳、撕心裂肺的惨叫……。潜在的危险与一连串的悬念正是此类游戏的魅力所在。而说到伦理问题，则《魔胎》是不能忘记的，全剧贯穿着很强的人生哲理，游戏结尾意味深长，是同类游戏中难得的经典之作。这也许是取材于美国著名的同名科幻小说的缘故吧。

INFO GRAMES公司近作《Time Gate —— Knight's Chase》(时空之门——追命骑士)仍承袭《ALONE IN THE DARK》的风格，然内容颇为新奇，这无疑是恐怖游戏迷的一大福音。

——责编 阿魔

PC GAME 风景线

PC GAME 风景线一

■特约导游：玄狐小组——宏逸

玩友们，很高兴又在《游戏风景线》中与大家见面了。前几天，我兴冲冲地拿着《银河飞将IV》和《NBA LIVE 96》跑回家。结果《银河飞将IV》根本玩不了，因为我的电脑配置是486/33,8M内存，1M的Trident 8900显示卡。出于无奈只好到朋友的公司里玩。不过我还是要为大家介绍许多最新的在我的电脑上罢工的游戏，毕竟许多玩家有16M内存的奔腾100呢。今天我们主要介绍电子艺界(Electronic Arts)下属的E.A.演播室(E.A.Studios)的作品。

《先进战术战斗机》

A.F.T.是(Advanced Tactical Fighter)《先进战术战斗机》的缩写，这是一个由E.A.Studios与世界上最著名的军事杂志《简氏防务信息》联合制作的游戏。这是一个飞行模拟游戏，游戏中有七种先进的飞机登场。它们分别是F-117A夜鹰隐型战斗机、B-2A幽灵隐型、XF-31定向推进战斗机，XF-29前掠翼战斗机，XF-32(鹞式的下一代)，拉斐尔C型战斗机（法国的二十一世纪战斗机），F-22A佩剑战斗机。

其中X打头的飞机尚在实验中。为了模拟出这些尚未生产的飞机的飞行性能，《简氏防务信息》的专家做了大量的工作。因此在模拟飞行状态的真实性方面具有前所未有的水准。所有物体均由3-D图形构成，并辅之以数字化的特技效果（包括受损飞机，碎片纷飞的爆炸效果等）。所有地面景观均由立体感极强的纹理映射法绘制。在游戏中可以在320×200至1024×768的解析度之间随意变换（当然，你的电脑要足够“强悍”）。游戏中的任务多种多样，有空战、拦截、护航、对地攻击、对舰攻击等。在有IPX协议的网络上可以8人同时作战，而用Modem则只能两人对战了。如果你只对军事感兴趣，A.F.T.是极好的收藏品，游戏中有七种飞机的详细的性能介绍和结构剖析，还有大量真实的录像资料。（要是在冷战时期这肯定是泄密！)

现在让时间倒退一个世纪，我们又回到了二十世纪的初期。现在是1917年，在第一次世界大战中飞机第一次登上了历史舞台。于是……最先进的战斗机和最原始的战斗机就在《PC游戏风景线》中相遇了。我们要介绍的游戏是ORIGIN公司的《光荣之翼》(Wings of Glory)。

《光荣之翼》

那是一个没有导弹、没有雷达甚至连无线电通信都没有的时代，机翼还是用帆布缝制的（飞机不是出自军工厂而是裁缝铺）。唯一的武器就是机枪和你的智慧。游戏中一共有五种老飞机可供选择，每种飞机均有各自的优点和缺陷，怎样扬长避短就要靠你的智慧了。而且那时的空战是在非常近的距离下进行的，有其独特的魅力。而空中则有各式各样的飞型物，除了敌人的单座和双座战斗机外还有轰炸机、气球和飞艇。游戏中有一个瞬间任务产生器，它可以按你的要求产生出不同的敌人组合。游戏中还提供了一个任务记录功能，它可以把你在空战中辉煌的瞬间记录下来并从不同的角度重放，你也可以把你的出色表现演示给你的朋友们。游戏运用了改进的《陆空战将》的引擎从而产生出真实的云、树木和清晰度更高的飞机。四声道的数字化音效也模拟出了空战时飞机马达真实的轰鸣声。还有一个好消息，这个游戏在8M内存的486/33上就可以玩，我当然要试一试了。

《玫瑰纹身案件》

还记得在几年以前玩的那个由智冠汉化的《福尔摩斯之开膛手杰克》吗？今年六月它的续作《玫瑰纹身案件》即将发行。你在游戏中就扮演福尔摩斯的角色。防务大臣的书房中一份敏感的文件被盗了，你的哥哥请你去调查这件案子。在你的调查过程中，将先后查明七件互相关联的犯罪活动。从而保卫国家的安全，使政府摆脱公众的信任危机，保护皇家的荣誉。而这一切都要在一天内完成，当然这就要靠你——天才侦探夏洛克·福尔摩斯。游戏沿袭前作文字冒险的风格。有50多个256色的3-D场景，60个真人影像的英国维多莉亚时代的人物登场。全程数字化语音。这将是一个非常精彩的游戏。

《苏-27》

东西德统一，冷战结束后，西方国家得到了许多前苏联的先进武器，于是它们出现在游戏中也就成为了可能。今天我们就要介绍SSI的《苏-27“侧II”》。这也是第一次出现在飞行模拟游戏中的前苏联战机。

苏-27曾打破27项世界飞行纪录，是一种高性能的战斗机，与同时代的F-15等飞机相比毫不逊色。而游戏中的苏-27完全忠实地反映了这种飞机的性能。

游戏的背景是俄罗斯与乌克兰为争夺黑海的控制权，在克里米亚半岛上空展开对战。（希望这不要成为现实。）游戏共有三种进行方式各九个任务。分别是“飞行员”、“中队长”和“空军上将”。在



“飞行员”模式中你只需驾一架飞机，中队长则要指挥一队，而将军模式则是策略型游戏，你必须指挥地图上每一架飞机。在图形方面《苏-27》有极其出色的表现，甚至超过苹果机上才有的《A-10》和《F/A-18》的游戏。大多数飞行类游戏都是以矢量图来表现真实物体，锯齿状边缘令人难以忍受，如《太平洋空战英雄》(Aces of The Pacific)。而《苏-27》则用多边形构图，并且加入了细致的光影效果。SSI还作了一项具有开创性的工作，游戏中飞机上每一个零部件的工作状况都被细致地表现出来。如翼襟和方向舵的活动，起落架的收放等。座舱中有很多仪表盘，这不同于西方飞机的数字显示系统，玩惯了西方飞行模拟游戏的人可能需要一个适应过程，总之这是一个迄今为止最真实，图像质量最高的飞行模拟游戏。

《狮子》

你是否喜欢看中央电视台的《动物世

界》呢？不过我倒觉得要了解一种动物，与其去观察它们，到不如变成动物本身，去生存，繁衍，与天敌战斗。你会说不可能，对！在现实中不可能，但在电脑世界中这完全可能。SANCTUARY WOODS 公司的《狮子》就给了我们一次当百兽之王的机会。

游戏以非洲的赛伦盖帝大草原为背景，而游戏把这个草原分为了一千七、八百块，有很大的活动空间，真是“天高任鸟飞，地广任狮驰”。

在游戏中一共有 20 种不同的狮子供你选择，这些狮子中有不合群的公狮子——孤独的流浪者；或是带领着几只母狮子的狮王——狮群的首领等，20 种不同身份的狮子任你扮演，它们都有不同的性格、技能和捕食技术。

为了生存，你被赋予了灵敏的嗅觉和听觉，良好的视力以及狡猾的性格。狮子可以凭气味判断出狩猎范围中有什么猎物，以及它们的方位，而且利用背景地图你也可以找到一些生存必须的物质，如水等。

不过控制狮子可不是一件容易的事，你用鼠标点一下，可以控制狮子的移动，在猎物上点一下，于是捕猎就开始了。或者让其它狮子去战斗或是去交配，但说起来容易做起来难，你还是多练习练习吧。20 个预设的任务让你知道成为狮王并不是一件轻松愉快的事情，你必须每天提心吊胆地躲避偷猎者，在干旱的条件下生存也很艰难。而自由模拟式则是要去努力生存，活得越来越好，要想活下去，你必须根据季节的变化而跟踪猎物的迁移，为你和你的狮群找到足够的食物、水源，远离污染的地区。哺育下一代，这样游戏就不会因为你的死亡而结束。真正的狮子每天有 21 个小时去玩这个游戏。

《狮子》的画面质量也很高，3D 下的动物一举一动都栩栩如生。古朴、神秘的非洲音乐从始至终伴随着你的狮王之旅。因此无论你是想成为赛伦盖帝草原的统治者，还是仅仅想了解一下狮子的行为，《狮子》是你的最佳选择。

《三国志Ⅴ》

智冠的《三国演义Ⅱ》以足足让广大的玩家期待了一年之久，在宣传方面令人觉得它简直是游戏中的 WINDOWS95。但在期待《三国演义Ⅱ》的同时，大家却把光荣的三国志系列忘却了，但其实它的 PC-9801 版早已上市，目前第三波正在汉化中，中文版也即将上市。但究竟是 DOS 版还是 WINDOWS 版尚未确定。

《三国志Ⅴ》较《三国志Ⅳ》有较大地改进，这主要表现在以下几方面：

一．得民心者得天下。以往的三国游戏全都是穷兵黩武类的，只管打仗就行。但此次《三国志Ⅴ》中增加了一项叫做“名声”的参数，它决定了每月行动次数（三到十次），名声很低就只能行动三次，而名声达到最高时则可行动十次。而提高名声的主要方法就是提高领地的人民忠诚度。名声表示民心向背程度。同时如果名声高的话，人民将组成义勇军加入你的队伍。在打仗时会受到人民帮助。如果名声很低，不但人民会造反而且武将的忠诚度也会下降。二．丰富的武器可供研制。《三国志Ⅳ》中第一次出现了开发科技研制武器的内容，但颇受非议，因为一旦造出冲车和发石车后就攻无不克天下无敌了。《三国志Ⅴ》中这种状况将不复存在，因为研究新武器一定要与同盟国合作，这样你有别人也有。你一定想问个为什么，我个人觉得就是为了避免《三国志Ⅳ》的状况。兵器种类大大的增加，如强化骑兵、筒袖铠、战车和用于水战的楼船等。三．战争模式的发展。《三国志Ⅴ》中的部队不象《三国志Ⅳ》中的战争之前编组部队的形式，而是采取征兵后就将兵士分配给武将的形式，所有将领带兵数按官职大小由八千至两万不等。战斗中损耗兵员分为负伤和死亡两种，负伤的兵经过治疗后还可重新投入战场。战争地图采取了《天翔记》的模式，被卷入战争的不止一个城池，胜利条件是占领战场上的所有敌人城池。但大家不用担心，武将单挑仍然保留下来。四．阵形一决定胜负。《三国志Ⅴ》的接触战中加入了阵形的要素，有精心设计的十二阵形可供选择，包括平地作战用的鱼鳞阵、雁行阵，山地战用的锋矢阵、衡轭阵，水战用的水阵等。但这决不是让你摆着玩的，不同的阵形将影响部队的攻击力、防御力、机动力、武器射程以及弓箭的攻击力和防御力六方面的性能，因此阵形就是接触战中的决胜要素之一。在战争中还要随情形的改变来变换阵形，但只有君主、军师和有阵立能力的武将才能做到。同时一些新研制出的兵器也会在一定程度上改善阵形的性能。

《魔法门英雄传Ⅱ》

《魔法门英雄传Ⅱ》(Heroes of Might and Magic) 以下简称 HMM Ⅱ，目前其二代正在制作，预计将于今年十月份上市。

在二代中《魔法门——决战星云世界》里的敌人头目亚拉玛又回来了，带着一支黑暗军团欲雪当年之耻。游戏中将有 40 个三维的战场地图，50 种以上的怪兽，60 种魔法，70 种魔法道具。HMM Ⅱ中还增加了新的地形，例如地下城。游戏中的战场也比前作更大。

《幽浮Ⅲ》

Mirco Prose 的《X-COM》（幽浮）的一代《UFO Defense》(UFO 防御战）和二代《Terra From The Deep》（深海出击）推出后大受好评，今年秋天 X-COM 系列的第三集--《启示录》(Apocalpse) 即将上市。目前对此游戏所知甚少，但有一点可以肯定它将支持 Win95，因此前两集中不好看的 VGA 画图肯定会变为 SVGA 的，至于在音响方面是否会有改进就只能等着看了。

《Creation》

《Creation》（暂译《创造》）有本游戏杂志曾说它是《暴才辛迪加》的续集，结果玄狐小组第二天就集体去口腔医院镶大牙。

实际上《Creation》是一个沿用《魔法飞毯》的引擎制作的射击类游戏，但这回你不是在天上飞，而是在水中游，你的坐骑由飞毯变成了潜艇。游戏中综合了策略和动作的成份，而剧情本身具有很大的不确定性，是一个开放性结局的游戏。你驾驶一艘潜艇去保卫海中的圣地，击退海豚的疯狂进攻，最终打败野蛮的侵略者，保卫行星的生态平衡。

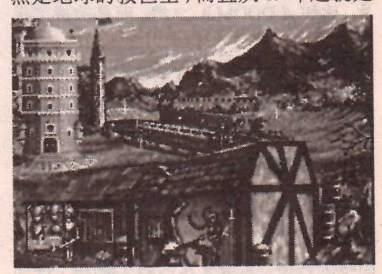
PC GAME 风景线二

■特约导游：卫易

《杀人月Ⅱ：潘朵拉密令》

94 年底，《杀人月 (UNDER A KILLING MOON)》以四光碟的容量来到众游戏玩家面前时，将整个 PC GAME 界吓了一跳，然而时至今日，我们终于习惯了数光碟的游戏，这才发现本来就并没有什么值得大惊小怪的。

我是在《杀人月》中认识 MURPHY 的，他似乎是个复古派，穿戴过时、行为土气，抽着老牌子香烟居然冒冒失失地总有些运气跟着他，实在想不到这样的人居然是地球的救世主，而且从 89 年起就是



ACCESS 的 PC GAME 侦探游戏宠儿。

这次介绍的是《杀人月》的续篇，四光碟的容量已没有当年的轰动。背景是二十世纪 40 年代，我们的主角又囊空如洗了，于是接受了一件寻找失踪朋友的案件。似乎运气的好坏时时和我们的主角有交易，在这进程中，MURPHY 被国家安全机关所注意，甚至遭到莫明的追杀，而他所寻找的人居然是某个机密研究所的核心人物—— THOMAS MALLOY。他是个语言学家并主要负责研究外星语言，可能是某些重大的发现使他失踪，他将一些研究结果用各种带着谜题的盒子寄给了他的朋友，如果将这些盒子集中在一起，将会改变地球的历史。

游戏全部采用 SVGA 模式，提供三条不同的游戏路线和六种结局，适合玩家在再次执行游戏时不会闷得打瞌睡。游戏同样请来好莱坞大腕 BARRY CORBIN 和 TANYA ROBERTS 分别担任男女主角，和上代相比，MURPHY 似乎胖了不少。

游戏在上一代的引擎上运行，但情节和图形上都得到了加强。在《幽魂》效应后，SIRREA 的《狩魔猎人 II 心魔》又再次以互动式的框架强行登陆，而《黑暗之蛊 II》和《死亡之门》等一些相同类型的游戏也频频出现，使曾经标榜真正互动式的 ACCESS 几乎招架不住，故此才打出《杀 II》这张牌。

《COMMAND & CONQUER》资料片：RED ALERT

“消灭所有会动的和不会动的！”几乎成为去年十一月底我从北京回来后的口头禅，那时真的将《COMMAND & CONQUER》打疯了，爆机无数次，加上两个人玩，四个人玩，变着法玩，睡着觉玩（绝非讲笑话，是千真万确的。）真的一时不知将多少其它新游戏束之高阁（包括朋友千辛万苦长途跋涉后送来的正版《魔兽争霸 II》）。现在可好了，《COMMAND & CONQUER》终于出资料片了，但当我真正拿到手的时候才发现《RED ALERT》可不是在原来的框架上换个地图的资料片，比如《DOOM》之类，而是改进了很多很多。

游戏背景在二次大战时期，假设当时的德国没有成气候，又假设当时的苏联和南联盟、北联盟形成世界三大阵营，于是战争就爆发了。战场是海、陆、空的多方位立体扩展，猎狗、间谍、医疗队、电波防御系统等的加入强化了游戏的可玩性。地图增加两倍，支持 6 人同时上网玩，再加上游戏中人工智能也得到了改善，所以我便再次被召唤到这场战争中去，实在太棒了。

《毁灭大赛车》(DESTRUCTION DERBY)

有没有把碰碰车开上街的古怪念头？我小时后玩碰碰车就有这种奇怪的想法。在如今赛车游戏满天飞之时，忽然出现了一款《毁灭大赛车》，顿时让我觉得非常过瘾，因为游戏虽然有普通赛车游戏模式，但在此模式下另有毁灭加分的选项，如果你喜欢玩碰碰车的话，大可在赛车的跑道上横冲直撞，因为如果在跑道上将对手撞个 360 度，可加 10 分，将对方撞个 180 度，可加 4 分，将对方撞个 90 度，可加 2 分。但如果你觉得这样不过瘾，那么你可以选择毁灭大赛模式，在这里才是真正的碰碰车大比赛，在一个圆形的赛场（有点类似古罗马竞技场的感觉吧），大家全部车头向内，然后开足马力朝别人的赛车腰部撞去，顿时你一个 360 度，他一个 360 度，彼此乱成一团，真的很刺激。游戏另外还提供计分赛，那是在跑道上看谁在互相撞击下支持到最后。游戏提供流行的连线方式，朋友间一起在环形赛场中撞个头破血流真是好不痛快。这是款非常有新鲜感觉和破坏倾向的游戏，游戏能做我们平时不能做的事，重要的在于舒缓我们紧张的神经和沉重的压力，就算是做一场白日梦笑一笑又有什么不好？（来自 PSYGNOSIS 从 PLAY STATION 上的移植。）

《模拟师傅》

来自西域的挑战，呼延完赤练就《御神九书》中的武功后创立“君天教”窥视中原武林，幸得中原武林盟主左云凭盖世武功将其击退，并在无意中得到了《御神九书》，顿时武林轰动，无数鱼龙蠢蠢欲动。

来自中原的危机，《御神九书》中记载的武功惊天地、泣鬼神，在此山雨欲来风满楼之时，左云毅然以盟主身份命令天下门派各自在十年内培养一优秀少年弟子参加十年后的比赛，胜者的奖品就是《御神九书》，从而化解了这次危机。

俗话说“栽树易，树人难。”在十年中，你将用全部精力来培养的弟子武功、品德、文才、杂学。当然各位武侠迷津津乐道的内力更是要好好休练，但小心千万不要走火入魔。

十三岁后，你的弟子开始在江湖行走，他可能被卷入武林是非之中，也可能结交至朋好友，当然凤凰有缘、君子好逑的情节说不定你的弟子也会有幸碰到。

最后的比赛是即时战斗，但又不同于一般的格斗游戏，你选择各项武功招术而主角随着你的选择使出相应的招式是游戏的一大特色，而让你的弟子夺取冠军则是你的梦想。

《疯狂大摔角》(WRESTLE MANIA)

平时喜欢到电脑街闲逛，看到一大群人围在电脑面前更是要往前钻，看看到底是什么游戏将他们吸引，然后一起侃侃大山，多少会有所收获。

前些日子在一间电脑公司看到不少人围着在看两人在电脑上玩《疯狂大摔角》，场面十分热闹，正赶上这里的电视台播放《周末摔角大狂热》，所以无疑给这款格斗游戏做了免费广告。

Acclaim 是制作大机游戏的公司，但如今加入到 PC GAME 行列中所制作的产品自然决非其它游戏公司来移植他们作品



那么草率，《疯狂大摔角》的各方面表现都在同类作品算得上一流，尤其用摔角来我们平时玩惯了的散打方式，因而对玩家（尤其是格斗迷）非常有吸引力，在当时我就见到不少玩家马上购买了游戏，可惜是盗版的。

PC GAME 风景线三

■导游：亚森罗宾

《英雄》(Supreme Warrior)

一连串全真人的电视影像，会让你以为是在看香港武打片，而这却是 Digital Pictures 推出的最新打斗游戏。

此类游戏的介面看起来有点象《DOOM》，而实际上却是一个地道的打斗游戏，游戏全部采用真人的电影模式，一招一式都给人以真实感。游戏中你要学习并运用各种武功。由于此游戏大量运用高解析度的电视影像，影响了游戏过程中的动作的计算，使得游戏中人物的动作给人感觉有些迟顿，当然了，在较高档次的机器上效果会好一些。

仅管《英雄》在游戏控制上还有缺点，但它毕竟是打斗类游戏的一种新尝

试，我们希望 Digital Pictures 能完善它，也希望别的公司能推出类似的更好产品。

《沉默的钢铁》

许多玩家都听说过“交互式电影”这个名词吧！可能还没有真正见过，那么就让我们随《沉默的钢铁》来领略一下交互式电影的风采。

像任何一个 MPEG 电影一样，《沉默的钢铁》也需要一块解压卡(当然要能支持交互式电影的才行)，这样才能有一个全屏全运动的高品质图像的效果，不过也有一个不用解压卡的 AVI 版本，但只有四分之一屏，而且输出品质只有四分之一。

故事的主角，是一艘美国爱达荷(Idaho)级核动力潜艇的艇长，巡逻时，发现一艘利比亚潜艇从地中海驶出，来意未知……在你得到最初的报告后，你必须马上做出选择：追踪这艘潜艇？继续巡逻？和最近的船只联系？

接下来，会有各具特点的船员与你打交道，问你做何决定；提供新的信息或请教你一些新问题……

利比亚潜艇要在你的领域做些什么？慢吞吞的中速行驶，让任何船只都能轻易跟踪。为什么别的美国战舰会向你开火？你要怎样躲开射向你的鱼雷？你是否决定施放干扰？你是否决定开启逃离装置？……一系列问题将出现在你面前，你必须果断地做出决定，而这些决定将会产生 30 多种结局(当然，其中大部分结局是以你的死亡而告终)，你怎样带领全体船员逃离这个似乎已经为你准备好的海底坟墓？那全靠你自己了！

游戏共计有 5 个多小时的全运动电视影像。尽管游戏中的参与机会对于发烧级的玩家来说还是少了点，但是它的紧张与幽默有机结合的故事结构、流畅的高清晰度显示，纯正的音质都是当今的最高水准。玩过《沉默的钢铁》这个出色游戏后，你会真正的体会到解压卡的作用。

PC GAME 风景线四

■导游：刘俊、熊涛、郦峥、朱克

《CONGO(刚果)》

Micheal Crichton，这个名字你也许很陌生，但说到其笔下的《侏罗纪公园》，恐怕是无人不晓的。《CONGO》则是他继《侏罗纪公园》之后，又一部探讨人类与生物界冲突的小说。它已于去年搬上银幕，曾引起不小的轰动。而 VIACOM NEW MEPIA 公司在此基础上将其改编成了一部图形冒险游戏。



《CONGO》基本沿用了电影与原著中的情节。由于一个在赤道附近探险的小组突然失踪，TKAVICOM(地球资料工业技术中心)派出了以女队长 ROSS 为首的又一探险队寻找失踪小组的下落，结果这个探险队竟也消声灭迹。于是，揭开他们失踪之谜的重任落到了你的肩上，当你进入到这危机四伏的非洲热带雨林后，却发现……

游戏采用了第一人称视角。而所有的游戏场景都是 640 × 480 的 3D 造型，其描绘之精致出色令人目瞪口呆！当人物在热带雨林中前行时那种身临其境的感觉实在是无与伦比。

这款游戏无论从哪个角度上说都属于精品，硬要挑出毛病的话，那只是在转向时采用了如《MYST》般的切换画面，令人有少许遗憾。对于广大国内玩家来说，游戏中全程语音且没有字幕提示一定会让你觉得该好好用功学英语了。

《Diablo(魔法世界)》

提起 Blizzard 公司，你一定会想起即时战斗游戏《魔兽争霸》系列。但《Diabl》却是一个地地道道的 RPG 游戏。

故事讲述在中世纪，主角要深入地下世界在广大的迷宫中探存黑暗地带，对抗恶魔势力，还要不时到地上的村庄历行公事：搜索情报，购买物品、道具、学习技能、魔法。每当你完成谜题、击败怪物，从而进入更深入一层的地下，你的处境就更危险。你必须步步小心，不然等待你的就是 GAME OVER 了。

《魔法世界》最大的特点就是采用了所谓“地形创造”系统，使迷宫中的房间、陷阱、宝藏、怪物以及连结各层的楼梯者是随机产生。这从根本上大大提高了 RPG 游戏的自由度。因此可以相信它将能吸引你在《魔法世界》搏杀几个来回也不觉厌烦。

PC GAME 风景线五

■导游：李伟

《AH — 64D LONGBOW》

预计发售今年 6 月发行几年前的飞行模拟游戏《科曼奇直升机》(COMANCHE)相信各位玩家都还记得，当时可以说是轰动一时。现在，你可以驾驶最新型的“长弓”直升机(AH-64D LONGBOW)以 200mp 的速度从长空划过，地面上的树木和岩石清晰可见。满载武器的你将和队友一同作战，完成一个个艰巨的任务。

游戏中的地形是由一个覆盖 10,000 平方米的 USGS 数字标高地图产生，高山、丘陵、峡谷、平原、河流……与现实中的地形毫无差别。整个游戏的战斗画面是先进的 3D 技术与简氏信息集团(Jane's Information Group)的结晶；复杂的武器系统与 AH-64A 阿帕奇和 AH-64D 长弓是那么的吻合，更具现实性。该游戏大大减少了漫长的训练任务，而是增加了不少复杂的战术变换，玩起来更有趣。你所完成的历史性任务中有 12 个是真实的历史事件，如“沙漠风暴”等，而每一场战役又含有 30 多个任务，让你过足瘾。

《银河飞将IV》

永无休止的“人兽太空战”给好莱坞带来滚滚财源，游戏制作者也不甘放弃这一领域，ORIGIN 就是其中之一。告诉大家一个好消息，《银河飞将IV》已经发行了，它是 ORIGIN 公司继《银河飞将III》之后推出的又一力作。同《银III》一样，《银IV》也采用互动方式进行操作；你将控制主人公(由真人扮演)完成一系列动作，而这些动作将使后面的故事情节朝着不同的方向发展。耗资上千万美元的巨额投入使该游戏的品质更上一层：游戏中的所有音效都经过特殊处理，模拟成未来时代太空飞船里的环境，令玩家身临其境；长达 1 5 小时的全动感真实画面(FMV)令玩家大饱眼福，与许多其它 FMV 游戏相比，《银IV》采用了 3 5 毫米胶片录制，这是一种非常昂贵的高科技产品，使影像更加逼真；强大的演员阵容也是玩家所关注的焦点，著名好莱坞演员 Hamill、Malcolm McDowe ll 和 John Rhys-Davies 将同台演出，活生生地展现在玩家面前；导演 Chris Roberts(该游戏的设计人员)准确地把握住电影与游戏之间的尺度，使玩家既观赏了精彩的电影又过足了“玩瘾”。

感谢软件制作人员和好莱坞电影制片商的共同努力，为我们带来《银河飞将IV——自由的代价》。

CINEMANIA'96





出品:微软,运行环境:Win95

■文/刘波

"芝麻,芝麻,开门吧!"

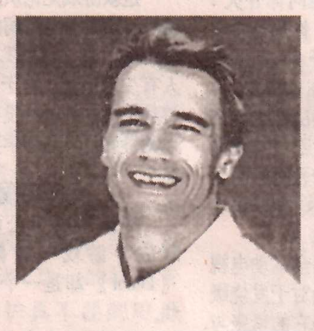
多么熟悉的一句话,从小它就深烙在我的脑海中。那时的我作梦都想也拥有一个属于自己的宝库,大门一开,里面有数不清的玩具,我就可以尽情地在玩具堆里打滚。随着年龄的增长,我的爱好越来越广泛,宝库的梦想也越来越强烈:打开宝库的大门,我不要金银财宝,我不要玩具,我只要我所喜爱的电影,我所喜爱的明星。

现在,梦想终于变成了现实,我终于拥有了自己的电影宝库,这就是微软公司出品的"CINEMANIA96"----电影大百科96。它的前作"CINEMANIA95"推出后倍受好评,曾被《PCMAGAZINE》评为九五年度"CD-ROM百张精品"之一。"CINEMANIA96"在前作的基础上对内容又进行了一些扩充,操作界面也更显简练。无时不在的帮助信息,可以轻易解决您的任何疑问,真正体现了易学易用。从开始学习到完全掌握,半小时足矣。这恐怕也是微软HOME系列的一大特点。

"CINEMANIA96"给人的第一印象就是其庞大的资料库。这张光碟共包含了20356部电影介绍,4362位影人的传记、生平、及电影传记930篇。令人心跳的数字!说到这里不由得不感慨一番,科技进步的作用真是太大了。造纸术的发明使人类告别了竹简、丝绸,多媒体时代的到来又使光盘这一信息载体步入人们的生活。小小一张巴掌大的光盘,可储存3亿个汉字,这恐怕是过去几百年来人们想也不敢想的,要知道一部《三国演义》也只65万字而已。若有人说一张光盘即一座小型图书馆,恐怕一点也不过分。



面对这么多的信息,摆在眼前的问题就是如何快速查询。如果仅仅提供英文字典似的查找菜单是一点用处也没有的,因为很多情况下我们只知道预查条目的部分信息。对于象我国这样的非英语国家,由译音,译名要想拼写出一位影星或一部电影的全名,对大多数人而言也是不大可能的。因此,"CINEMANIA96"提供了简易明了的模糊查询系统。举个例子,若想查看影星阿诺德。施瓦辛格(AmoldSchwarzenegger)的资料,可又不知其名字的英文拼写,只知他演过一部动作片名为《真实的谎言》(《TrueLies》),是1994年美国出品。查询时只需在电影查询栏(Find_Movies)输入:动作片、美国、1994,屏幕左侧就会列出1994年美国动作片共23部。如果《真实的谎言》的英文名字也不知道,那就只有一部部地浏览了。当找到《真实的谎言》后,演员名单中首位主演即为阿诺德。将鼠标指向阿诺德,箭头会变成一只小手,表示该名字有一条目存在。轻击鼠标左键,则可出现阿诺德的详细资料,包括照片,履历,拍摄过的电影列表等。



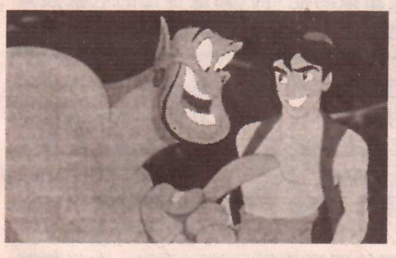
查询时有两点要特别注意,一是英文中姓在后,名在前,如英格丽·褒曼(Ingrid Bergman),姓为Bergman,名为Ingrid,查找时键入Bergman即可。二是片名中的定冠词 THE放在后面,查询时可省略THE。如欲查找《廊桥遗梦》(TheBridgesof Madison County),只需键入:Bridgesof…即可。

近几年，中国电影市场已逐步走入正轨。去年十部进口大片的引进，使人们看到了当今国际影星的风采。各种VCD机的走俏，也展示了人们对高质量电影的渴求。随着录象机的步入家庭，录象带租赁点也越来越多。面对眼花缭乱的众多影片，如何选择是一件让人挠头的事，更何况价格不菲的电影票、VCD盘。

这些问题，就让"CINEMANIA96"替您解决好了。

"CINEMANIA96"为观赏电影及租借影带专门设立了建议(Suggests)选项，将电影按内容题材划分为喜剧片、爱情片、家庭片等十余类，每一类又继续细分。若您只对科幻电影感兴趣，只需选择"怪诞与逃避现实"类中的科幻题材，屏幕左侧就会列出一串片名：《异形》，《星球大战》等，即可从中挑选自己喜爱的影片。对于只喜欢欣赏奥斯卡(OSCAR)获奖电影的朋友，"CINEMANIA96"专门设立了奥斯卡年鉴，只需在Feature菜单中轻击Awards选项，就可以了解到奥斯卡各年度评奖结果及影片评介。

为了方便选择，每部影片所提供的资料不仅包括了片长，色彩，剧情，演职员表，更加入了由美国著名影评家LenonardMaltin,RogerEbert及PaulineKael等人对影片的评论文章。"CINEMANIA96"将影片按内容，摄影，音乐，导演等多方面进行综合评估，分为四星级，每半颗星为一级。例如大家所熟知的电影《卡萨布兰卡》为四颗星，《终结者2》为两颗半星，而4月底将要上演的《廊桥遗梦》则被评为三星级。一般两颗半星以上的电影就很不错了。这样，影片的好坏一目了然，再也不用怕看不到好电影了。



对众多望子成龙的家长而言，最高兴的事情莫过于在影片介绍中包括了限制级别。美国将电影按照MPAA标准，根据其暴力，恐怖，色情程度分为六级(见附录)。家长可通过此项对子女所要观看的影片加以限制，杜绝不良影片对孩子的侵蚀。

除了上述各特点，"CINEMANIA96"中最引人注目的是它包含了来自著名影片的大量不同长度的声音片断和足够新颖的电影片断，你将可以再次欣赏到《星球大战》中卢克师傅与黑勋爵的生死决斗，《大白鲨》的血盆大口及《卡萨布兰卡》的两情依依……多达141首电影音乐将会使喜欢音乐的朋友大饱耳福，《阿拉丁》，《LOVE STORY》等影片中的不朽名曲将再次激荡在耳旁。喜欢英语的朋友也可通过近两百个对话片断练练自己的听力，要知道，那可是原汁原味的标准美音。

对于家里有MODEM且已上网的朋友，还可利用"CINEMANIA96"所提供的联网功能(Getconnected/Online)从网络上提取最新的电影信息，丰富自己的资料库。此外，"CINEMANIA96"还提供了即时打印功能，随时可将自己喜爱的画面截下打印，极为方便。

好话说了一箩筐，对"CINEMANIA96"的不足也说两句。"CINEMANIA96"包含的两万多部影片资料主要以欧美电影为主，华人电影不过几十部，大陆影片更是少而又少。其实，我一直认为五十年代初拍摄的《一江春水向东流》绝对可与《卡萨布兰卡》相媲美。"CINEMANIA96"若要成为一部真正的电影大百科，决不能只重视欧美电影，而应吸收各国电影的精华。

〔附录〕　美国MPAA标准：

"NR或R"：未定级。主要指1968年前出品或专为电视播放而出品的电影。

"G"：大众级(普通级)。

"PG"：建议家长指导级。

"PG-13"：家长特别注意级。一些内容不适合13岁以下的儿童。

"R"：17岁以下限制级。观看时需家长监护。

"NC-17"：17岁以下禁止级。

不用解压卡，照看VCD
视频播放器又出2.0

从“爱乐雅士”到“影迷俗人”

■文／赵玄

“老公哪，咱也买台小影碟机好不好？”

那天看着家庭系列情景剧《我爱我家》，老婆一边往我的嘴里塞着苹果，一边问我。

“用得着买那玩意儿么？咱家不是有计算机嘛，一千块钱买块解压卡，用电脑也能看ＶＣＤ。”

自从我家买了４８６，尤其是内掌柜由于我的影响，在她单位也成了“电脑大腕”以后，她对我在这方面是言听计从，于是欣然解囊。第二天我就跑了趟中关村，抱回来一块解压卡，并且搜敛了一大堆小影碟。安装上了解压卡后，兴冲冲打开计算机，首先安装软件，一瞧那全“洋字码儿”的说明书，连我这“拆攒电脑专家”也傻了。什么“ＩＲＱ”、什么“ＤＭＡ”，先赏一个下马威。好不容易装活了，该看家庭小电影了吧，谁想动不动就会死机，不重新启动计算机就瞎在那儿。而且不论你的“ＷＩＮＤＯＷＳ”设在什么点阵的清晰度，它都只能是全屏幕播放一种格式，ＰＡＬ和ＮＴＳＣ两种制式播放出来不是长就是扁，更糟糕的是画面变化稍快就成了一片“马赛克”，如此种种效果是我始料不及的。“这就是家庭小电影？”望着她责怨的目光，我心里十分后悔。在媳妇面前栽了这么大的面儿，脸上可挂不住了。不过当然不能说自己瞎买东西，还得反咬一口怪她爱看电影。“你瞧，ＶＣＤ就这效果，以后别再烦我好不好？”那天欣赏完解压卡播放ＶＣＤ后，我没好气地给了她一句。

从此，鄙人号称“今后不看电视，只听严肃音乐”，以“雅士”自居。除有时借来好片子之外，连内人也不再闹着看ＶＣＤ了。——吃不着的葡萄全是酸的，算是一条放之四海皆准的真理吧。

不曾想，后来捞到个大尝甜头的机会：

我和《家用电脑与游戏机》杂志以及“捷径电脑公司”既是邻居又是好朋友，早就听他们说正在开发一种名为“视频播放器”的软件，可以不用解压卡播放ＶＣＤ。我心里头将信将疑：连硬件都解决不好的事儿，单凭软件可能实现吗？刚刚开发成功，《家用电脑与游戏机》的编辑东方既白老弟即以“盗版”价３８元购得一套相当正式的Ｖｅｒ１·０（试用版）。那天到他家，东方老弟颇为得意地向我演示了软件播放ＶＣＤ的效果。虽然画面的连续性比我那块解压卡稍微差一点，但那所有点阵全兼容的绝佳播放效果，随心所欲的缩放画面而绝不会出现“马赛克”，全中文的友好界面，以及各种非常体贴用户的功能设计，尤其是几种格式的视频动画软件全能播放和任意选取片段循环播放的性能完全征服了我（此老弟已在《家用电脑与游戏机》杂志９５年１２期上介绍了软件的功能）。终于，“爱乐雅士”被拉下了水，也“请”了一套Ｖｅｒ１·０回家。从此打开计算机必看ＶＣＤ，步入了电影爱好者的“俗人”行列，太太虽是诧异，却也正中下怀，自然不说什么，那是后话。

最近得知“捷径”又开发出了Ｖｅｒ２·０，这回可不能让东方先生再占了便宜，我抢先买了一套回家，先睹为快嘛，哪能处处让他那么得意。

安装后一看，与Ｖｅｒ１·０大不相同，不仅“丢帧”大大减少，画面更鲜艳，而且可播放的动画格式也大大增加了。现在，除了ＡＶＩ、ＭＯＶ、ＭＰＧ、ＤＡＴ和非标准甚至无扩展名的视频图象动画格式之外，连专业三维动画制作软件３ＤＳ作出来的ＦＬＩ、ＦＬＣ等格式也不在话下，照播无误。如此说来，“视频播放器”的名称好像已经不足以代表Ｖｅｒ２·０的能力，它简直就是一套声象俱佳、功能齐备、结构合理、体系完整的多媒体影像播放平台。

打开“视频播放器”Ｖｅｒ２·０，首先看到的仍是颜色数的选择界面。选定之后，欢呼声中，程序进入文件操作窗口。哈哈，不一样了吧，多了一个“预览”小窗口。凡选中的动画文件，都会在这个小窗口里露露脸，让你“管窥”一番。其它的都与Ｖｅｒ１·０差不多。但是，如果看过ＶＣＤ了，以后再打开“视频播放器”Ｖｅｒ２·０，它会自动寻找视频文件播放。夫人对此项颇有好感。

用过ＸＩＮＧＭＰＥＧ的人可能知道，那里面有一个测试功能，使用该功能可以知道自己的电脑大概每秒能播放多少帧图象。但它只能测试ＭＰＧ一种格式，而且还不能任意选择路径。而Ｖｅｒ２·０里的测试功能除此之外还能直接检测出电脑播放ＶＣＤ时的帧数，而ＶＣＤ的播放不仅只与计算机的显示运算速度有关，也包括了从光驱到显示卡以及软件匹配等等整台计算机的综合性能。

在使用的方便性上，Ｖｅｒ２·０更是有了极大的进步。除了有比Ｖｅｒ１·０更合理、更方便而又更少占有效显示面积的图形化播放控制器外，在将控制器隐含的情况下（图象内区域单击鼠标右键，图象外区域鼠标左右键皆可），Ｖｅｒ２·０的图象显示框内从左至右、从上到下分成六个控制区，可以分别用于循环播放的起止点、控制循环播放、正倒播放和停止功能。这对纯ＶＣＤ的“发烧友”而言是个福音，他们再不会觉得用电脑看ＶＣＤ老有个控制器“碍眼”，而且操作也更简捷。



万没想到的是，如今我的家里，ＶＣＤ光盘到处可见。“引狼入室”的我至今不敢怒不敢言，谁叫我非要请回“视频播放器”的呢。

（Ver 2.0详见第1页广告）

捷径加油站

■问：目前电脑升级换代这么快，买电脑值吗？

●答：我是91年花了8000元买了一台VGA的286，还配了一个287的协处理器，现在是486/66/8加CDROM加Sound Blastes16 MCD，累计花了2万多元。可正因为我的电脑买得早才在计算机知识上未落伍于时代，我要告诉那些望子成龙的家长们一句："不要输在起跑线上。"

■问：听说外国有种叫GOK的超级游戏机，世嘉、超任、3DO、土星、PS以及电脑的游戏，不论是游戏卡、磁盘、光盘甚至VCD都能玩。请问何处有售，价格多少？

●答：这是今年"愚人节"的一个玩笑。除非厂家将世嘉、超任、3DO、土星、PS及多媒体电脑用一个盒子包装在一起，只将手柄、键盘、鼠标、游戏棒留在外面，而且电脑上还要加装视频图像卡。不过世嘉、任天堂等公司是不会同意这么干的。

■问："奔腾"100/16MB可否同时安装两部CDROM?

●答：可以，但这样并不实用。国外有六CD外置式的8倍速光驱，但似乎有点发烧过度。

■问：有无32Bit的声霸卡？

●答：声霸卡是新加坡Creative公司Sound Blaster系列声卡的专用名称。目前还没有32位的Sound Blaster，SB AWE32只是16位的声霸卡。

■问：对个人用户而言哪种翻译软件是最好的？

●答：没有所谓"最好的"，不过我个人认为《多语言动态辞典——Roboword》非常出色。

■问：KV200杀毒后原有的文件能100%恢复吗？

●答：这要具体问题具体分析，对于复盖型病毒由于原文件的某些数据被永久性地复盖，这种情况任何杀毒软件都是无能为力的。建议配置防毒卡，软硬兼施"立体防毒"。

■问：《视频播放器V1.00》可否解压MPEG1和MPEG2格式的VCD?今后是否出2.00版？

●答：《视频播放器V1.00》可解压MPEG1,2.00版已经推出增加了许多新功能,2.00版可播放三维动画*.FLC、*.FLI等格式的文件，同时提高了VCD时的流畅度。并有视频叠加及全屏无界面操作等特色功能，该项技术为同类产品中之首例，在软件及硬件解压中均独树一帜。

■问：UFO磁碟机的"盒带转录"功能可否把FC、MD的内容写在磁盘上保存？

●答：UFO磁碟机不能把FC、MD的内容写在磁盘上，而"龙III"磁碟机可以做到。

■问：游戏卡记忆电池能否充电？

●答：游戏卡用的是钮式电池，无法充电。

■问：超任博士光盘节目能否在多媒体的光驱中COPY到三寸驱动器的磁盘中，或怎样和博士7连接，读到磁碟机中呢？

●答：不能拷贝到三寸盘中，不能与博士7连接。

■问：MD II (NTSC)底部的扩展插脚有什么用？有的游戏名字后有"TM"是什么意思？

●答：扩展插角是接SM-CD II用的，详见SM-CD II说明书。"TM"标志该游戏名称已经注册，其它厂家不得出版同名游戏。

（文/午夜）

难症会诊

1、《钢铁雄狮》(PC)

问:各控制键的功能是什么?

答:↑加速,←左转弯,D变速前进,↓减速,→右转弯,L低速前进,N空档,+放大视窗,>放大雷达显示,R例车,-缩小视窗,<缩小雷达显示,ALT+←或Z炮口左转,ALT+↑或PGup炮口抬高,ALT+→或X炮口右转,ALT+↓或PG DOWN炮口降低;

空格开火

F1暂停,F2坐舱控制,F3全景控制,F4尾随控制,F5夜视开关,F6瞄准开火,F7烟雾开关,F10全景地图,F11坦克列表,F12系统设置,ESC战斗结束;

TAB下辆战车,ALT+TAB前辆战车;

回车(ENTER)锁定目标,ALT+A手动自动切换,CAPS LOCK自动手动切换;

1～6—6种武器选择(MS-机枪、APDS-穿甲弹、HEAT-高爆弹);7,地面炮火支援;8,空中炮火支援;9,发射烟雾;W,切换武器。

(辽宁宋英桓、陕西赵晓庆)

2、《侏罗纪公园》(FC)

问:第三关如何通过?第一间大屋中的四个电压开关有何用途?如何使用?

答:①接通电源,依次进入电脑,就可通过。

②四个电压开关是给电脑供电的。

③须全部接通后,进入机房,按一定顺序接通电源并进入电脑,屏幕有两种显示:

A、BIOS MESSAGE…

B、TERMINAL BOOTING…

凡有第二种显示,退出再进入后,屏幕将显示:JURASSIC PARK…。只要八台电脑全部是此种显示,即可通过。

(河北于新国、浙江许晖)

3、《超惑星战记》(FC)

问:第四关关底得钥匙后,驾驶员如何从高崖到达下部的断梯?

答:驾驶员用钥匙将石门打开后,爬上高崖最右端,将悬炮消灭,紧贴着背景的第二根柱子右侧往下跳,同时按住连发A键,用方向键调整下落位置,驾驶员便会下落至离地面不高的断梯上,落地后,向左打开另一边石门,返回战车,使可进入下一关。

(福建王冬招)

4、《光明力量IV》(MD)

问:①在给一位病人治好病后,怎样从其手中获得一门炮?

②如何进入树林里的计时战场?

③如何找齐冶炼石?

答:①一般医好病人就可获得(注意物品栏中有空格),如未获得,可与上方工厂中对话即可得到。再沿沼泽由南向北到新建的王城,可得一颗炮弹。

②在左下角屋外的楼梯处开始:右二格、下一格、下、下、右、右、上、右、右、右、下、右、右、上、上,然后一直向右,在宝箱左侧,左、上、上、上、右、右、右,就可进入计时战场。

③冶炼石共有十三块,分别在:第一章,王宫后山的塔后中间偏右向上寻找;出城向下在环山包围的山洞外左侧山壁上;耗子指示的密道最上方的墙壁中间;王宫前裂缝右侧的小裂缝中;第二章,哈布鲁村大树右上方灰色地面中央;出村战斗,过桥在右边山壁的最凹陷处;小渔村左侧栅栏豁口处;下方码头上桶中;第三章,在隐秘村庄;在去盲眼少年父亲的家,途经山洞,左下侧密道中间向下行;在人马城左上方的地道入口下方有三粒石子的地方穿墙进入地道里;在女神神殿中右面的宝箱,战斗后打开;第四章,乘坐飞船着陆后,西南方很小的村子中,向右走,下侧树丛中就可获得总共十三块冶炼石。

(上海赵俊惠、湖南谢斌)

5、《光之继承者》(MD)

问:如何找到最后的银腕轮使者的宫殿?

答:在最后城堡,一进去便发现四个开关,将左侧的开关全部向左,右侧向右,就可以开启中间的石门,进去可得到开启右上方铁门的钥匙,至于怎样到右上方,从左方进入,几经周折,从一洞中跳下即可。

(湖南谢斌)

6、《空中魂斗罗》(FC)

问:如何使人数无限?

答:①选双人游戏,闯过第一关时,使1P与2P的得分相同,就会使1P处于无敌状态,被敌击中或碰上敌人都会奖命。

②首先要不用任何秘码情况下,在任意一关中1P损一条命,2P损二条命(1P、2P损命间隔不可超过10秒)成功会有效果声音出现。

(北京王冬、许铮)

1、《悟空外传》(MD)

进行到第六章天竺国时,有一个幻影挡住去路,请问如何才能通过?

(上海朱磊)

2、《狮子王》(MD)

第二关中跳过众长颈鹿头到一小岛后,应如何继续前进?

(湖北李彤)

3、《海豚》(MD)

第一关中如何移开石头进入通道?

(湖北李彤)

4、《第四次机械人大战》(SFC)

在第6章时,为何那个章鱼样的一到街上,游戏便Game Over,请指教如何过关?

(天津王磊)

5、《四狂神II》(SFC)

当来到北之迷窟时,有处机关打不开,请指教。

(上海颜晓春)

裕兴普及型电脑软件介绍

■文/李伟

1.《学DOS》(教学软件)

——B、C型机专用

本软件主要是针对初学者设计的,它讲解了DOS的基本命令和操作,并有模拟显示、实战训练、实力挑战等功能。

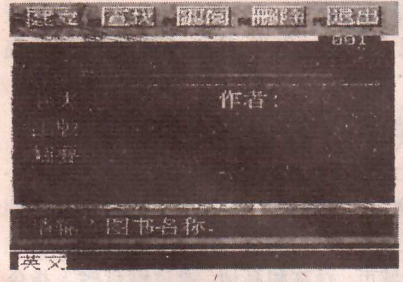
基本知识
:: 学习DOS知识 Ⅰ
:: 学习DOS知识 Ⅱ
:: DOS命令检索
:: 模拟操作 一
:: 模拟操作 二
:: 实力挑战

↑↓选择 Enter认定 ESC退出

2.《图书管理》(家用软件)

——C型机专用

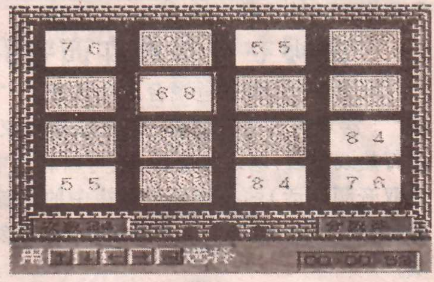
本软件是家用软件系列之三,它包含建立、查找、翻阅、删除等功能,可存815张图书卡片,可以分门别类地对图书进行卡片管理,如书名、摘要、作者、出版社等,适合单位和个人的图书资料管理。



3.《智慧城》(幼教软件)

——C型机专用

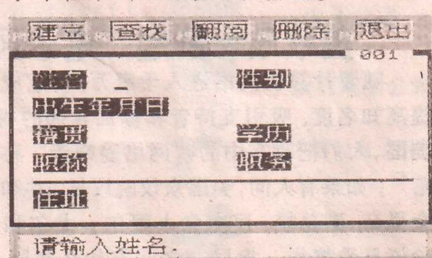
本软件包含头脑体操、挑战记忆、数学神童三部分。游戏内容为:在城门楼上有若干张牌,在很短的时间内要记住牌上的内容,等牌翻过去后,城门打开,出现一张牌,这时要将对应的牌找到。它结合了现代科学技术,以科学的方式训练儿童的思维能力,记忆能力、反应能力和数学计算能力。



4.《人事管理》(家用软件)

——C型机专用

本软件是家用软件系列之四,它包含建立、查找、翻阅、删除等功能,可存950张人事卡片,可建立个人的小档案,记录人事状况,适合小单位和个人的人事管理。



5.《看图学英语》(教学软件)

——C型机专用

本软件包含看图学单词、图解小词典、识词选图、看图记单词、猜词填字母等功能,适合初学英语者使用。



新闻联播

电视交互游戏在西安开通

三月中旬，西安电视台二台开通了"电视交互游戏"。游戏的方法很简单：电视观众在家中向电视台拨打热线电话，电话接通后，便可以利用电话机（必须是双音频电话）的按键操纵电视中的电脑游戏节目。游戏种类很多，既有一人单玩游戏，也有多人共玩的游戏。

这个节目名叫"游戏俱乐部"，为不影响玩家的学习，每天只在下午17:00～17:50播出。参加者除按普通电话交市话费外，不另收费。这个节目已引起西安市青少年的普遍注意。

"电视交互游戏"的出现不仅是电脑游戏的一大进步，也是电视发展的一大突破，因为它第一次实现了电视与观众的双向交流，具有深远意义。

（李剑）

美欧政坛刮起"电子风"

随着计算机网络进入千家万户，它成了政治家们提高知名度、吸引支持者和参加竞选的得力工具。在美国，人们把政客中的"网络爱好者"称作"电子部落"。如果有人问，美国众议院议长、共和党人纽特·金里奇，副总统、民主党人阿尔·戈尔和资深民主党参议员爱德华·肯尼迪之间有什么共同点？答案是：他们都属于"电子部落"的显赫成员。

尽管金里奇经常会放出一些"冷战"时代的言论，他的竞选工具早已超越了"冷战"。每当他外出旅行，总是带上一台手提电脑，这里边不仅有他的演讲稿，还有和支持者们联系的大量"电子邮件"，一旦插上电话线，这些"邮件"就能通过网络飞往千家万户。戈尔则是有名的"信息高速公路先生"，对计算机网络的酷爱可想而知。爱德华·肯尼迪从1992年起进入网络，聘用了电脑顾问，还开设了一个专栏，里面是他的观点和他家乡马萨诸塞州的新闻，他还经常通过计算机网络和支持者"聊天"。

在大西洋彼岸的欧洲，尽管计算机普及率稍微低于美国，政坛在采用新技术上却一点也不落后。德国联邦议会最近在电脑网络上开通了一个户头，向公众发布重要信息：财政税收决定、全会以及各委员会的会议日程、选举情况等。如果人们进入"今日联邦议会"这个栏目，可以阅读每次会议的记录；如果进入"议会成员"这个栏目，则可以看到每个议员的职业、财政收支状况和个人传记。

不光是联邦议会，如今德国大多数州议会和政府、民间团体、联合会等等都在计算机网络里开设了自己的专栏，一些知名政治家也开辟了自己的"电脑空间"。联邦总理科尔的崇拜者如果要给他发送电子邮件，可以在计算机网络中找到相应的地址。以环保观点著称的绿党首脑菲舍尔每天都看自己的计算机通信记录，亲自动手和支持者联系，有时甚至忙得在办公室打地铺。

"电子风"对美、欧的政治家有什么作用呢？爱德华·肯尼迪的形象顾问说，采用计算机联系实际上是一种"闲聊"，能在政治家和选民之间形成双向的沟通和交流，比传统的竞选工具广播电视优越。依靠这个，肯尼迪改善了自己高高在上、不可接近的"政治贵族"形象而变得平易近人。美国共和党在国会中期选举中获得大胜后，人们发现，"电子部落"中共和党人占48%，是民主党人的2倍；而全美两党的的拥护者占31%。因此有人说，是"电子风"把共和党吹了上去。

另一方面，谁想加入"电子部落"，就必须拥有配置齐全的计算机、必要的操作知识（或者聘用顾问）、能够在网络中开设自己的专用栏目并支付费用，这样就更进一步限制了参政的阶层。在美国，"电子部落"成员一般都是较年轻、富裕、受过高等教育的白人。因此，在《新闻周刊》1995年初进行的民意调查中，65%的人说，"电子风"不能改善美式的"民主"。

德荷联军进行电脑军事演习

电脑屏幕上，数不清的六边形相互连接，织成了一个巨大的"蜂窝"。"蜂窝"的每一小格内填着各种颜色：蓝色象征盟军，红色象征敌军。粉红、草绿和棕褐诸色，分别为城市、森林和高地。通过键盘输入指令后，"蓝色"不断收缩，"红色"顽强抵抗。最艰苦的一场"攻坚战"，"蓝色"用了20多个小时，才把一小块"红色"吃掉。这一切看上去有点象小孩玩的电子游戏。但是，坐在电脑屏幕前面的，并不是贪玩的孩子，而是德国和荷兰联合军团的各级军官。"游戏"现场的最高指挥者，是一位来自荷兰的三星级将官——德荷军团首任司令雷茨玛将军。

近年来，德荷两国兵员大幅度减少，一旦发生紧急

情况，已很难单独支撑本国防务，加强双边安全和防务合作成了两国政府共同的愿望。经过两年半的筹建，德荷军团于1995年8月30日正式宣告成立。该军团由德国第一装甲师和荷兰第一机械化师组成，总兵力近3万人。

这次军事演习是完全通过电脑模拟的，各级指挥官在键盘上调动"部下"作战。演习所模拟的，是发生在德荷军团防御区域即中欧地区的一场常规战争。演习的"战场"摆在德荷边境一座联邦国防军兵营内。"主战场"是兵营中央的一个体育馆。指挥部、通讯联络部和后勤等各部门，设在体育馆周围车篷下面三组共20多辆军用卡车里。

在空间并不大的卡车里，挂着巨大的中欧军用地图。其余便是一排长桌，几台电脑，一些电脑附加设备及一两部军用电话机。每辆 车内只有两三名军人。在正常情况下，电脑会自动处理来来往往的各种信息，人所起的作用主要是监视。作为"主战场"的体育馆，被临时分隔成了两排小房间，每个小房间相当于军团属下某支部队所在的"战区"。小房间内的陈设与卡车内大体相同。据介绍，这一体育馆内总共只有200多名士兵，而模拟的"作战"兵力，相当于2到3个师。也就是说，如果搞一次同等规模的实地军事演习，必须调动4到5万人。

这便是电脑模拟军事演习的主要好处。通过很少的人力，可以达到大规模实地演习的效果。这样，一方面比较经济，节省开支，避免不必要的事故和伤亡，另一方面有利于环保，也不致因军队大规模的调动引起交通混乱。此外，电脑可以随时对每位指挥官的战略意图及对时间和空间掌握利用的合理性作出准确评价，更有利于培养和提高各级军官指挥作战的能力。

天津：一学生玩游戏机暴盲

最近，天津市一个中学生由于沉湎于电子游戏长达十几个小时，双目发生暴盲，被送往医院救治。据悉，此系天津市中小学期末考试完毕贪恋电子游戏机而发生的第25名青少年暴盲者。

这个暴盲中学生系天津市河西区某重点中学初一学生，其家中开办一个电子游戏厅。尽管条件方便，但由于父母严格要求，平时他能够约束自己，很少光顾。此次期末考试完毕，向家长要求玩玩电子游戏机。前一天，他玩上了瘾，从白天一直打到了后半夜，足足打了十几个小时的电子游戏机。然而，当打到后半夜三四点钟时，他突然感觉眼前漆黑一片，起初还以为是停电，就此罢手上床休息。转天上午一觉醒来，两眼还是看不见任何东西，这才发现大事不好，因而被急送医院救治。经医生检查，诊断为暴盲，即由于长时间滞留电子游戏机的荧屏前，导致视神经经极度疲劳，形成的一种突发性短暂失明。

（白俊良 摘）

全球面临废旧计算机难题
每隔廿一秒堆一座"摩天大厦"

当今计算机技术发展称得上一日千里，其更新换代的速度异常之快。据统计，目前一台个人计算机在出厂12个月后就落伍于时代了，美国每年销售的个人计算机中，有40%都是用来淘汰那些过时的旧产品的。

被淘汰下来的计算机正在日益增多。英国1996的被淘汰下来的个人计算机据称将有100万台，在信息化程度较高的美国，已经有7000万台旧计算机被束之高阁。在今后10年，美国预计还将有1.5亿台计算机被淘汰。

废弃的计算机设备的数目更是惊人。据美国《科学新闻》周刊报道，目前世界各地扔掉的废旧软盘不计其数，累加在一起，每隔21秒钟就可以形成一座110层高的"摩天大厦"。

欧委会提出"信息2000年"计划

欧盟委员会从今年起到本世纪末将拨款一亿埃居（约1.3亿美元）实施"信息2000年"计划。欧委会指出，这项计划将促进欧盟信息产品的生产和信息服务的发展，同时刺激消费者在这方面的需求，它将涵盖欧盟有关专项信息发展计划之外的所有信息发展领域。

信息产品工业一般来说由与信息产品的生产、研究、包装和传播有关的企业组成。按形式划分，它包括印刷出版工业（报纸、书籍、杂志等）、电子出版工业（电子资料库，声、像服务、文传服务，电子游戏等）和音像工业（电视、电台、影院）。据统计，1992年，欧盟信息产品工业的产值达1370亿埃居（约合1780亿美元），提供了200万个就业机会。

按照"信息2000年"计划，欧盟将在今后4年内在发展信息社会方面做好以下工作：帮助建立一个拥有50多个信息消费组织的网络，促进信息消费者之间的合作和经验交流：开发欧盟公共部门的信息资源，如使消费者易于获取有关健康的信息及欧盟各成员国、各地区有关信息名录的交流和建立总的新信息名录；在欧洲文化遗产的经济开发、中小企业的商业服务以及地理信息3个战略领域中提高欧洲多媒体信息产品的质量。

横空出世

LIT95

街机控制板

让您省去
75%的换板资金
3DO 的效果
节目最全

征各地板首代理商

金鹏 对街机的重大突破

LIT 95 新型街机电脑控制板到底有什么功能？我们得先从街机转换板市场讲起。大约在十年前，即中国出现营业用游戏机(街机)开始，就因为换节目板费用高，有人试图搞这种产品。这种产品是用换节目板替代换(包括节目板的)整个电脑板，这样换节目费用就会降的很低。用家庭 16 位游戏机或 32 位机改到街机上就是其中一种方案，也有近十年的历史，但在这十年中可以说连 1%的市场也没占到，什么原因呢？不是这个思路不好，这个思路优势已被肯定，如果不存在问题，可以说 50%以上的市场份额是存在的。问题在哪里呢？根本原因是技术上不成熟。国人在这方面虽然研究了近十年，但从我们现在的产品来看，以前的产品一直处于雏形阶段。举个例子来说吧，不久前，我们研制工作基本结束后，我们打电话给国内一个研究街机转换板研究时间较长、技术较成熟的一个单位的一位负责人，问他们的产品是怎样显示计币的，他告诉我们是用数码管。我们问如果有一种没有数码管(这是指我们现在产品的这种形式)的产品会怎么样？他说：那是一种初级产品，基本上无法实现计币，或勉强用音响提示计币。他所指那一种确实是初级产品，但他不知道，根本也没想到我们的产品确实没有用数码管，并且不是他所说的初级产品，而是不用数码管，能直接象街机一样把币数显示到屏幕上的产品。只有这样，象真正的街机一样，才能去取代它，而不是凑合着去模仿，街机老板和玩家才能接受。据我们所知，采用数码管这种简单的方式被认为是新技术已经有好几年的时间，正因为有很多类似数码管这样的(技术落后)问题，它才无法去占有它应有的市场。

当然，将币数显示到屏幕上仅仅是本产品的一个小特点，新型的 LIT 95 除以上外，还有更多的优势。这是由金脑的技术人员夜以继日地工作，以超人一等的思路创造出来的许许多多的精华构成的，这些优势金脑人愿同广大经销商、用户和金脑众多的伙伴共同来分享。

新型街机电脑控制板由于已达到本公司以“LIT”命名产品所应具有的“技术上突破、创新成份含量高”、“有大市场和一定生存期”、“产品有影响力、用户反应强烈”三大基本特点，又因该产品是本公司认为在九五年开发出最优秀和值得自豪的产品，故特命名为 LIT 95、LIT 95！

深圳金鹏電子科技有限公司

地址：深圳市西乡 77 区新安五路 25 栋金脑公司
电话：0755－7906388 7907900 传真：0755－7900837 邮编：518102

驻京办：北京市东城区东直门保利大厦 M 021 电话：010－5011275 哈尔滨总代理 电话：0451 6502158


家用电脑与游戏机
隐形战机
FOR WINDOWS 95
KIDS TO ADULTS
K-A
AGES 6+
ELECTRONIC ARTS
STUDIOS
国内统一刊号:CN11-3450/TP
定价:4.90元